

AÑO XIII - TERCERA ÉPOCA - Número 34
INCLUYE
CD-ROM
595 PTAS
MICRO mania
Sólo para adictos
HOBBY PRESS
INFORME
E.A. Sports & Jane's
Mucho más que juegos
REPORTAJE
ECTS 97
Hablan los grandes del software
SUPLEMENTO
Especial
Art Futura 97
El nuevo universo virtual
8 426239 020312
00034
Vuelve la chica de tus sueños
TOMB RAIDER II
Así es la nueva Lara Croft

El último desafío

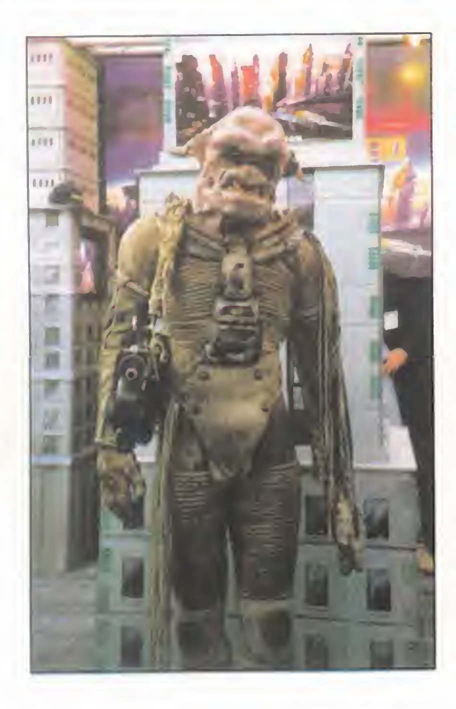


PC CD-ROM JUEGO DE ESTRATÉGIA EN TIEMPO REAL

S u m a



Año XIII - Tercera época - Número 34 - Noviembre 1997



30 ECTS 97
LAS CARAS DEL SOFTWARE

Un repaso a las conversaciones que mantuvimos con los más destacados personajes del mundo del videojuego, durante la celebración de la última edición de la feria londinense, junto a los títulos más importantes que allí se presentaron.
Un reportaje sin desperdicio.



74 INFORME ESPECIAL
E.A. SPORTS & JANE'S

Dos de las compañías más importantes en sus respectivos géneros –deportivos y simulación–, en un reportaje en el que echamos un vistazo a lo más destacado de sus lanzamientos para el futuro más cercano. Grandes juegos, grandes personajes, grandes ambiciones.





82 PREVIEW
TOMB RAIDER II

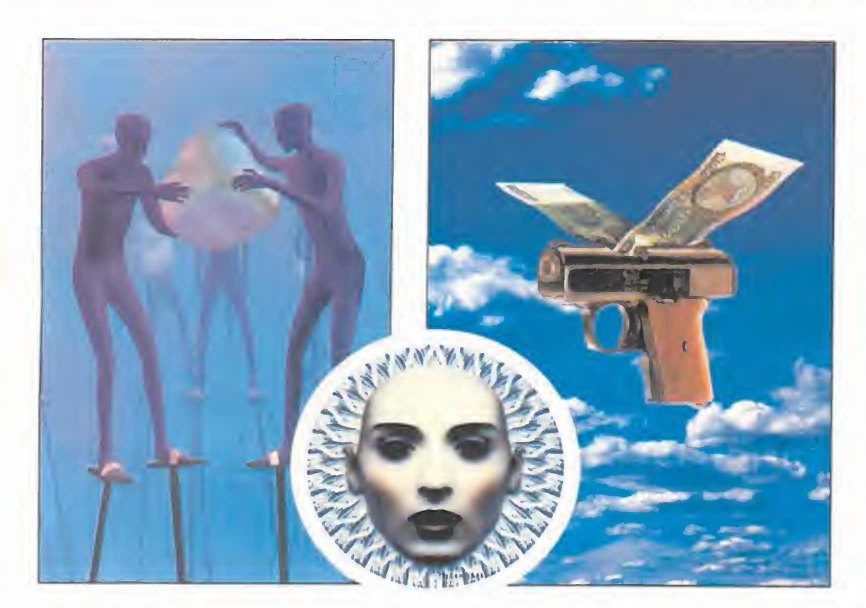
Lara ha vuelto, y lo ha hecho a lo grande. «Tomb Raider II» lo tiene todo para arrasar. Si el juego original causó toda una revolución, esta continuación hará palidecer a su predecesor y consagrará, definitivamente, el mito de Lara Croft.

En todas las facetas de la vida, y sobre todo en aquello relacionado con el ocio se da el curioso hecho de que "algo", por mil razones peregrinas sobre las que sería inútil filosofar y argüir, siempre pase al no menos curioso status de "fenómeno sociológico".
En el terreno deportivo, el fútbol es algo más que un simple juego de pelota, y no nos referimos al aspecto de negocio multimillonario. Sí, el fútbol es un "fenómeno sociológico". Algo que es capaz de hacer que la gente de toda clase y condición, se una, y se reúna por, y para, disfrutar y compartir una determinada experiencia.
Lo que ya no es tan normal –si es que un "fenómeno sociológico" se puede considerar normal–, es que tenga lugar en un terreno como el del videojuego, pese a no ser la primera ocasión en que ocurre. Si «Doom», en su momento, sentó un antes y un después, como muchos consideran sucedió también con «Quake», un título aparecido hace poco más o menos un año y que responde al nombre de «Tomb Raider» se puede colocar al mismo nivel.
Sí, nuestra portada este mes, como no podía ser de otra manera, le corresponde a «Tomb Raider 2», la vuelta a la palestra de ese mito erótico virtual llamado Lara Croft, inspirador de bandas de pop-rock en conciertos multitudinarios y futuros ¿éxitos? cinematográficos. Y si «Doom» fue «Doom», y «Quake», «Quake», Lara Croft se ha convertido en un fenómeno de proporciones similares, o mayores. Hoy, todo el mundo habla de «Tomb Raider» –una de las pocas ocasiones, gracias a Dios, para bien en casi todos los casos–. Hasta la prensa "seria" le dedica páginas de su valioso espacio diario/semanal/mensual. Y, en estos casos, nuestro papel no podía ser otro que el de presentar todo lo que de bueno va a traer la nueva entrega de las aventuras de Lara.
Y, si en algún momento, conseguimos apartar de nuestra mente a la chica y a su juego, podremos continuar con los contenidos que os hemos preparado este mes, que se presumen jugosos y muy, pero que muy interesantes. Con informes, como el dedicado al ECTS con los más importantes juegos que se vieron en Londres; o el anticipo de los últimos productos de E.A. Sports y Jane's, compañías que pretenden hacer su Agosto en pleno invierno.
Pero no dejemos de lado las secciones habituales, ni el repaso a los más importantes títulos del momento, así como el suplemento especial dedicado a la imagen sintética en Art Futura 97, o la guía de «Dungeon Keeper», o las previews, el Megajuego, el... Bueno, todo esto, repetimos, si conseguís que «Tomb Raider 2» no bloquee toda vuestra atención. ¿Qué tendrá esta chica para gustarnos tanto?

r i o



595 ptas. (IVA incluido)



83 SUPLEMENTO ESPECIAL
ART FUTURA 97

La imagen sintética y el punto de encuentro obligado de nuestro país. Un completo repaso de Art Futura 97 como mejor puede expresarse, en imágenes. Lo más atractivo y espectacular de la edición que este año se ha celebrado, de una muestra que se está convirtiendo en imprescindible.
Todos los cortos, los autores y las compañías más importantes del mundo de la animación por ordenador, en un suplemento ideado para coleccionistas y para todos los buenos aficionados.



146 PATAS ARRIBA
DUNGEON KEEPER

Los chicos malos se lo van a pasar en grande, y los buenos van a descubrir un nuevo mundo de sensaciones. Una completa guía para sacarle todo el juego a tu mazmorra, y disfrutar de lo lindo viendo como son las cosas al "otro lado".



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Jesús Alonso

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo
Departamento de Filmación
Sergio Zazo
Luis Santiago

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Gonzalo Torralba
Juan José Vázquez
Carlos F. Mateos
David E. García
Francisco Gutiérrez (Internacional)
Miguel Ángel Lucero (CD-ROM)
Alejandro Sánchez (CD-ROM)

Secretaria de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Fernando Herrera
Carmelo Sánchez
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Santiago Erice
Rafael Rueda
Guillermo de Cárcer
Enrique Bellón
Ventura y Nieto

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.
MICROMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por



DEMOS

CONSTRUCTOR



Si os creíais que los juegos de simulación sobre construcciones habían llegado al límite de sus posibilidades, estabais equivocados. «Constructor» es un nuevo concepto en simulación en el que tendréis que ir mejorando la calidad de vuestras construcciones para que los inquilinos estén contentos y paguen el alquiler.
En la demo jugable que os presentamos, podréis jugar durante 20 minutos cada vez que la ejecutéis.

REQUISITOS DEL SISTEMA:
Pentium 100 ó superior, 16 MB de RAM, SVGA, 60 MB de espacio en disco y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES: Ratón.
INSTALACIÓN:
Desde el Menú Principal del CD seleccionad CONSTRUCTOR y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN:
Desde el directorio CN de vuestro disco duro teclead GAME.

TAKE NO PRISONERS



A esta alturas, ¿quién no ha visto el típico juego en 3D orientado en primera persona? Pues en este caso la perspectiva que desarrolla el programa es cenital.
En la demo que os ofrecemos sólo podréis jugar un escenario de los que componen la versión comercial de este arcade.

REQUISITOS DEL SISTEMA:
Windows 95, Pentium 90, 16 MB de RAM, 30 MB de espacio en disco, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES

Fuego:	Alt
Movimiento:	Cursores
Cambio de arma:	W
Usar ítem:	Intro

INSTALACIÓN (WIN 95):
Desde el Menú Principal del CD seleccionad TAKE NO PRISONERS y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el menú de INICIO de Windows 95 seleccionad PROGRAMAS, depués RED ORB ENTERTAINMENT y pulsad sobre el icono TAKE NO PRISONERS DEMO.

WORMS 2



Seguro que recordáis la primera parte de este adictivo programa. Pues ahora llega la segunda parte de uno de los juegos más sencillos, pero atractivos de los últimos tiempos, y en SVGA.
En la demo jugable podréis participar una, o dos personas, en uno de los múltiples escenarios que componen la versión comercial.

REQUISITOS DEL SISTEMA:
Windows 95, Pentium 120, 16 MB de RAM, 20 MB de espacio en disco, SVGA con 2 MB y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES:

Armas:	Botón derecho del ratón
Movimiento:	Cursores izquierda, derecha
Mira:	Cursores arriba, abajo
Salto:	Enter
Fuego:	Espacio

INSTALACIÓN (WIN 95):
Desde el Menú Principal del CD seleccionad WORMS 2 y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el menú de INICIO de Windows 95 seleccionad PROGRAMAS, luego TEAM 17 y pulsad sobre el icono WORMS 2 DEMO.

NEED FOR SPEED 2 3Dfx



Está claro que un buen juego se resiste al paso del tiempo, y los únicos cambios que se le pueden hacer son, quizás, el adaptarlo a las nuevas tecnologías.
Éste es el caso de «Need for Speed 2», del que aparece una nueva versión desarrollada para la tarjeta aceleradora 3Dfx.
En la demo podréis disfrutar de la velocidad en diferentes modelos de los coches más fantásticos que recorren las carreteras.

REQUISITOS DEL SISTEMA:
Windows 95, Pentium 90 ó superior, 16 MB de RAM, Tarjeta aceleradora 3DFX y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES:

Acelerador:	Cursor Arriba
Freno:	Cursor Abajo
Giro:	Cursores izquierda y derecha

EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el Menú Principal del CD seleccionad NEED FOR SPEED 2 3DFX y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

TRAILERS

LA PRINCESA Y LOS DUENDES

Hace mucho, mucho tiempo, en un reino muy tranquilo, vivía una bella princesa en paz y armonía. Pero esa tranquilidad no iba a durar mucho, ya que unos malvados duendes quieren adueñarse del reino y acabar, así, con la princesa. Pero ésta, con ayuda de sus poderes mágicos y un joven muchacho de la aldea, tratará a toda costa de que no consigan sus objetivos.

THE GAME

Consumer Recreation Services trata de proporcionar a los hombres ricos todo aquello que les puede faltar. Ahondando en lo más profundo de sus sentimientos, crea un juego en que el protagonista será el que compra dicho juego. Este es el argumento de «The Game», un thriller de acción en el que Michael Douglas encarna el papel de un poderoso potentado que será seducido a entrar en el juego por Sean Penn.





La Princesa y los Duendes





The Game

HEXEN II



Para todos aquellos aficionados a los juegos en 3D, os ofrecemos la demo de la segunda parte del conocido juego «Hexen». En la demo que os ofrecemos se ofrece la posibilidad de instalar el programa con soporte de tarjeta aceleradora 3Dfx.

REQUISITOS DEL SISTEMA:
Windows 95, Pentium 200, 32 MB de RAM, 24 MB de espacio en disco, SVGA y Tarjeta de Sonido.

CONTROLES:

Movimiento:	Cursores
Ataque:	Control
Mirar arriba:	A
Mirar abajo:	Z
Agacharse:	Espacio
Salto:	-

INSTALACIÓN (WIN 95):
Desde el Menú Principal del CD seleccionad HEXEN II y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el menú de INICIO de Windows 95 seleccionad PROGRAMAS, depués HEXEN II DEMO y pulsad sobre el icono HEXEN II DEMO.

DARK EARTH



El fin ha llegado,la humanidad se ha sumido en la profunda oscuridad que ella misma ha creado en su afán de destrucción.
Este es el comienzo del juego «Dark Earth», del que ahora os ofrecemos una extensa demo jugable en la que podréis comprobar la gran calidad gráfica con la que cuenta el programa.

REQUISITOS DEL SISTEMA:
Windows 95, Pentium 100, 16 MB de RAM, 48 MB de espacio en disco, SVGA y Tarjeta de Sonido.

CONTROLES:

Movimiento:	Cursores
Acción:	Espacio
Modo Combate:	C
Ataque:	Control+Cursores

INSTALACIÓN (WIN 95):
Desde el Menú Principal del CD seleccionad DARK EARTH y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el directorio DARKDEMO de vuestro disco duro teclead DARKDEMO.

WORLD WIDE SOCCER



Una vez más, el mundo del fútbol se introduce en vuestro ordenador para disfrutar de la magia de este deporte, en la demo que os ofrecemos de «World Wide Soccer».
En dicha demo podréis jugar un tiempo de un partido amistoso, tanto con uno o dos jugadores, e incluso con opción de red.

REQUISITOS DEL SISTEMA:
Windows 95, Pentium 100, 16 MB de RAM, SVGA y Tarjeta de Sonido.

CONTROLES:

Movimiento:	Cursores
Tiro a puerta:	Z
Pase corto:	X
Pase largo:	C
Turbo:	Shift

EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el Menú Principal del CD seleccionad WORLD WIDE SOCCER y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

GALAPAGOS



Éste es un juego de plataformas un tanto peculiar, ya que la inteligencia artificial de la que gozará el protagonista de la aventura lo hace bastante más atractivo, ya que irá aprendiendo de sus errores para no volver a cometerlos.
Vuestra misión será llevar al final del camino a una pobre tortuga.
Tendréis que mover resortes y clavijas para animar plataformas y mostrarle la ruta correcta, para así aleccionarle.
En la demo que os ofrecemos podréis jugar en alguno de los escenarios que componen la versión comercial del programa.

REQUISITOS DEL SISTEMA:
Windows 95, Pentium 90, 16 MB de RAM, SVGA y Tarjeta de Sonido.

CONTROLES: Ratón.

EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el Menú Principal del CD seleccionad GALAPAGOS y pulsad sobre la opción EJECUTAR.



SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO

Para cualquier duda sobre el CD podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, de 9 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.

NUCLEAR STRIKE



Después de tantos simuladores virtuales, complicadas tácticas, maniobras y misiones, llega un juego como «Nuclear Strike». Pilotaréis un magnífico helicóptero de combate, aunque en diversas partes del juego tendréis que cambiar de vehículo.
En la demo jugable que os presentamos podréis jugar en uno de los escenarios que componen la versión comercial del programa, pilotando un Apache, un tanque y un Harrier en diferentes lugares. Y los gráficos podéis probarlos en 3Dfx si disponéis de tarjeta 3D.

REQUISITOS DEL SISTEMA:
Windows 95, Pentium 133, 16 MB de RAM, 28 MB de disco duro.
LAS TECLAS PRINCIPALES SON:

Movimiento:	Teclado numérico
Misiles:	Z, X, C
Metralleta:	Espacio

EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el Menú Principal del CD seleccionad NUCLEAR STRIKE y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

THE LAST EXPRESS



El juego «The Last Express» es una aventura gráfica interactiva en la que deberéis resolver un asesinato. Para ello, tendréis que atar cabos, conocer a los pasajeros-sospechosos y recoger pistas.
La mecánica del juego es en tiempo real; lo que significa que si estáis en el pasillo hablando con el revisor, os estaréis perdiendo la conversación del restaurante.
En la demo que os ofrecemos podréis jugar una de las escenas que componen la versión comercial del programa, cuantas veces queráis.

REQUISITOS DEL SISTEMA:
Windows 95, Pentium 100, 16 MB de RAM, 60 MB de espacio en disco, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES: Ratón
INSTALACIÓN (WIN 95):
Desde el Menú Principal del CD seleccionad THE LAST EXPRESS y pulsad sobre la opción INSTALAR.
EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el directorio EXPRESS de vuestro disco duro teclead RUN.

PREVIEWS

BLADE RUNNER

Los Ángeles. Noviembre, 2.019. Con esta fecha comienza la preview que os ofrecemos del juego «Blade Runner».
No es la primera vez que una película da base a la creación de un juego.
La acción se desarrolla en un futuro, ya no muy lejano, en el que los gráficos y escenarios forman un conjunto que ambienta perfectamente la atmósfera de la película.
Tanto el protagonista como los demás actores están estudiados hasta el más mínimo detalle, y prueba de ello son los movimientos y gestos que estos realizan a lo largo del juego.
Mezcla de arcade y aventura gráfica, encontramos a este juego como uno de los mejores, en todos los factores, que aparecerán en mucho tiempo.





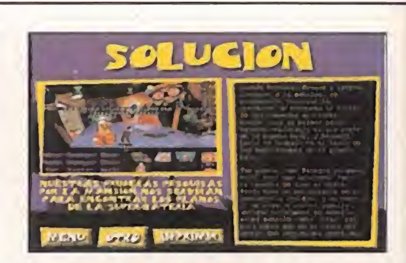
MESSIAH

A veces nos sorprendemos de los juegos tan raros que se nos presentan. Prueba de ello es la preview que os ofrecemos a continuación. El juego se llama «Messiah», y apesar de lo que pueda parecer, no tiene nada que ver con otros juegos antes vistos.
Su estructura es muy similar a la de un arcade en 3D, pero lo que podréis ver en la demo os hará desechar tales ideas debido a su inovadora engine.
Sus personajes son rudos robots, angelitos o mujeres que tienen una cierta "personalidad".
Todo mezclado con una buena dosis de música, compone la preview de un juego que, a estas alturas, sólo tiene un 5% desarrollado.

SOLUCIÓN INTERACTIVA

DAY OF THE TENTACLE

Continuamos con el nuevo ciclo de soluciones interactivas en Micromanía en la que trataremos de desvelaros todos los secretos y trucos de los juegos más exitosos que han pasado por nuestra redacción y que han alcanzado el nivel de clásicos. Una sección dirigida a todos aquellos que todavía siguen ensimismados con los clásicos de las aventuras gráficas, y donde podrán encontrar solución a todos sus problemas en los distintos programas.
Todos aquellos que hayan jugado con «Day of the Tentacle», estarán de acuerdo en que llegar al final resultaba más difícil de lo que parece. Éste es el motivo por el que hemos vuelto a pensar en vosotros y, aunque se trate de un juego antiguo, ofreceros la solución a este terrible rompecabezas.
Como es habitual, en este programa encontraréis toda la documentación necesaria para poder llegar al final del juego y lograr acabar con ese tentáculo maligno.
Los pasos a seguir están estructurados por capítulos, los mismos que en «Day of the Tentacle», para que sea más fácil encontrar lo buscado.
Además incluye información sobre todos los personajes, con lo que contaréis con datos suficientes para entrar en acción con seguridad.





1914

El mundo está a las puertas de una guerra. Suba a este tren y escriba su propio destino... puede que éste sea su último viaje.





TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

CD-ROM

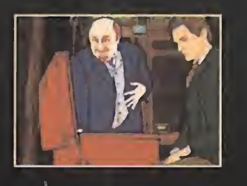
WINDOWS 95
DOS



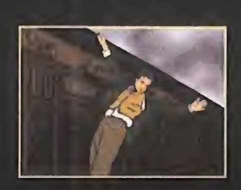
UNA PISTA EN CADA VAGÓN.
UN EXTRAÑO EN CADA ASIENTO.
UN PELIGRO EN CADA ESTACIÓN.

THE LAST EXPRESS™

Una aventura gráfica de Jordan Mechner



Sofisticados escenarios 3D altamente detallados e históricamente veraces



Secuencias de acción trepidantes. Más de 30 personajes principales



Más de 40 horas de juego en 3 CDs traducidos y doblados al castellano por actores profesionales



Cada juego es distinto. Aventura con múltiples desenlaces.

Edita y distribuye



www.lastexpress.com



ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1 Local 2 28037 Madrid
Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65 TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

Noche de triunfo

Durante el pasado ECTS, Micromanía tuvo el honor de representar a la prensa española, y a todos los usuarios de nuestro país, en la gala en que se hizo entrega de los premios a los mejores juegos del pasado año. Lo más selecto y granado del software internacional, se reunió para pasar una agradable velada en la que hubo sonrisas, aplausos, alguna lógica decepción y, sobre todo, mucha diversión.

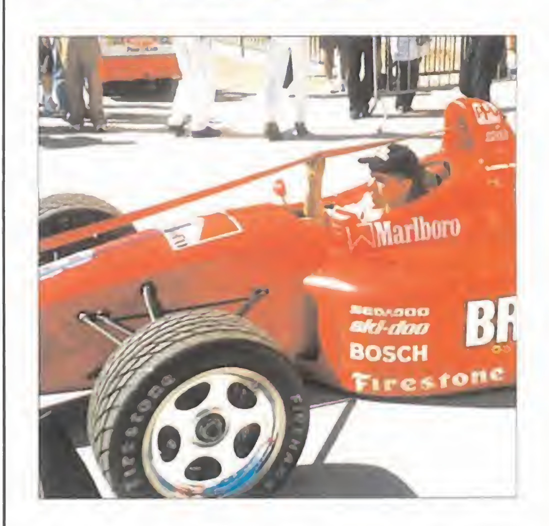


Jeremy Smith, de Core Design, posa sonriente con el trofeo al Mejor Juego del Año en España, concedido a Tomb Raider.

Pero, lo que importa es saber cómo quedaron las cosas y cómo se repartieron los premios, y si los votos que Micromanía envío a Londres como resultado del recuento de los recibidos por todos los lectores –vosotros– eran lo bastante significativos como para que en Europa empiecen a pensar que aquí, los usuarios entienden mucho más de buenos títulos de lo que algunos se piensan. Y vaya si fue así. El Premio al Mejor Juego del Año en España recayó sobre el fantástico «Tomb Raider» de Core que, además de llevarse unos cuantos más correspondientes a otros países, se alzó con el trofeo añadido de Mejor Juego de PC del Año, en toda Europa. Por añadidura, EIDOS fue premiada como mejor compañía de 1996. Casi nada. Pero, para que quede correcto, y no dejarnos nada en el tintero, aquí tenéis la lista completa de los mejores del 96.

Mejor producto Multimedia:	**Encarta 97**
Mejor Hardware PC:	**3Dfx VooDoo Graphics 3D chipset**
Mejor Consola:	**Nintendo 64**
Medalla Bronce CTW:	**Red Alert**
Medalla Plata CTW:	**Línea Platinum Sony PlayStation**
Medalla Oro CTW:	**Tomb Raider**
Mejor Desarrollador:	**Core Design**
Mejor Juego (consola):	**Super Mario 64**
Mejor Juego (PC):	**Tomb Raider**
Mejor Compañía:	**EIDOS**
Juego del Año (Japón):	**Red Alert**
Juego del Año (España):	**Tomb Raider**
Juego del Año (Italia):	**Quake**
Juego del Año (Francia):	**Red Alert**
Juego del Año (Europa Oriental):	**Tomb Raider**
Juego del Año (Benelux):	**Duke Nukem 3D**
Juego del Año (Escandinavia):	**Quake**
Juego del Año (Alemania):	**Tomb Raider**

Sin límites de velocidad



El pasado mes no paramos de viajar en busca de las noticias y los lanzamientos más sabrosos. Una de nuestras paradas fue el circuito de velocidad de Fontana, California. Allí, Psygnosis nos invitó a pasar un día en las carreras de Cart Racing, tema que sirve de base para uno de sus lanzamientos del próximo año, en PlayStation y PC, «Newman Haas Racing».

Antes de la competición, tuvimos la oportunidad de entrar en los boxes y charlar con Mark Blundell, ex piloto de Fórmula 1 –que, por cierto, ganó la carrera–, contándonos sus vivencias sobre lo que mejor se le da, correr a toda velocidad.

El juego se basa en el engine de «Formula 1», aunque la acción sea ligeramente diferente, habida cuenta de la distancia existente entre las dos modalidades deportivas.

Eso sí, «Newman Haas Racing» cuenta con el respaldo de ser un producto oficial, que incorpora escuderías y pilotos reales, así como todos los circuitos del campeonato de Cart Racing, además de algunos añadidos que le confieren un toque extra de atractivo.



Acción total

El pasado mes tuvimos la oportunidad de visitar los estudios de Engineering Animation Inc., en Salt Lake City, Utah, donde este grupo de programación se encuentra desarrollando «X Fire», para Sirtech. Allí, fuimos introducidos en los pormenores del juego por sus creadores, que nos ofrecieron un completo repaso a las características más notables del título.

«X Fire» es un explosivo combinado de acción con ligeros toques de aventura, en un estilo muy similar, tanto en concepto como en diseño, al «Crusader» de Origin. Sin embargo, uno de los aspectos que hacen más notable al título que ahora nos ocupa, son unas increíbles opciones de juego en red, con soporte para casi todos los modos de juego imaginables, así como una calidad técnica excepcional. El uso de paleta de 16 bit, con profusión de efectos visuales de transparencias, y otros, confieren una particular belleza gráfica a «X Fire» que, lejos de hacerlo similar a cualquier otro juego, lo llevan hasta un listón muy alto, en este apartado.



«X Fire» estará disponible, probablemente, a finales de este mismo año.

GANADORES HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS (AGOSTO)

Ganadores del concurso premiados con un lote de juegos de **UBI SOFT** para PC: «BC Racers», «Action Soccer», «Peter y los Números», «Los Sueños de Peter», «Peter y Papá Noel», «Kiyeko», «Beneath Still Sky» y «Break Through».

Germán Valdearenas	Granada	**Marc Simón Riera**	Barcelona
Israel Pérez Luque	Madrid	**M. López Enríquez**	Ávila
Javier Blanco Díaz	Asturias	**Miguel Soto López**	Almería
J. Torrecilla Merchán	Madrid	**Raúl Jiménez Parra**	Madrid

Ganadores del concurso premiados con un juego de «Action Soccer» y «Kiyeko» para PC, cada uno, son:

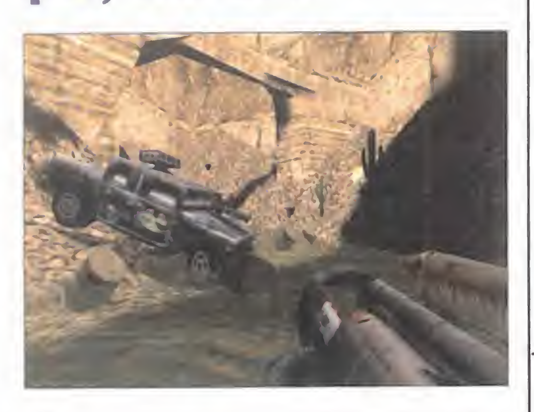
Abel Oroz Vicente	Navarra
Fco. Pastor Barranquero	Málaga

GANADORES HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS (SEPTIEMBRE)

Ganadores del consurso de Septiembre, premiados con un lote de juegos de Arcadia para PC: «Return to Zork», «Central Intelligence», «Tunnel B1», «Dawn Patrol», «Kingdom», «Viaje al Centro de la Tierra», «Turrican II», «Crusade», «The Hive» y «Euro 96».

Fernando Romeo López	Cuenca
Javier Granada Vélez	Madrid
Jorge González León	Alicante
Manuel Ansón Montiel	Madrid
Miguel Matarín Garcia	Almería
Miguel Lorenzo Pérez	A Coruña
Miguel González Pobo	Santander
Miguel Moreno Risco	Ciudad Real
Rafael Arias Blasco	Madrid
Ricardo Mtnez. Elizalde	Huesca

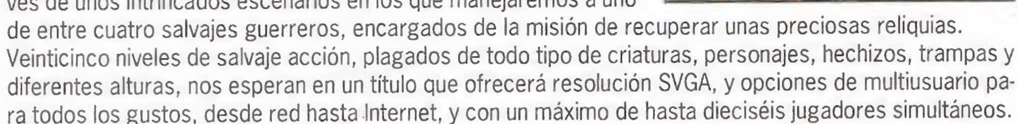
¡Sí, es él?



3D Realms ha dado el pistoletazo de salida a uno de los programas más esperados y deseados, como pocos ha habido en el mundo del software. Definitivamente, «Duke Nukem Forever» será una palpable, y jugable, realidad, dentro de pocos meses.
Usando el engine de «Quake», como base del desarrollo –adiós, para siempre, a todos los bitmap y escenarios pseudo 3D de los que hacía gala «Duke Nukem 3D»–, «Duke Nukem Forever» promete ofrecer un conjunto casi insuperable de virtudes. Uniendo la extraordinaria jugabilidad de su predecesor, «Duke Nukem 3D», y su inteligentísimo diseño de niveles, y con la calidad que asegura en el apartado tecnológico todo lo que «Quake» representa, esta producción de 3D Realms tiene en su mano todas las papeletas para llegar a convertirse en uno de los reyes del software de entretenimiento del 98.
Lo que aquí podéis ver es la primerísima imagen que la compañía distribuyó del juego, a las que vendrán a unirse varias más en breve plazo, seguidas –al menos, eso deseamos fervientemente–de una versión sharware, aún sin fecha definitiva, eso sí.
Al menos, los fanáticos de «Duke Nukem» saben que su deseado sueño ya es algo más que un bonito proyecto.

Más acción que nunca



Raven, los creadores de «Hexen», cambian de tercio y bajo el título de «Mageslayer», anuncian la salida para el próximo mes de Noviembre de su más reciente creación.
«Mageslayer» es un arcade 3D de perspectiva cenital que, recogiendo toda la esencia del antiguo clásico, «Gauntlet», aporta la originalidad y espectacularidad de una tercera dimensión real, a través de unos intrincados escenarios en los que manejaremos a uno de entre cuatro salvajes guerreros, encargados de la misión de recuperar unas preciosas reliquias.

Veinticinco niveles de salvaje acción, plagados de todo tipo de criaturas, personajes, hechizos, trampas y diferentes alturas, nos esperan en un título que ofrecerá resolución SVGA, y opciones de multiusuario para todos los gustos, desde red hasta Internet, y con un máximo de hasta dieciséis jugadores simultáneos.

El rol de Psygnosis



La compañía del búho entra en el género del rol con un título que en una línea similar a la del excelente «Legacy of Kain», basado en las novelas de fantasía de Michael Moorcock. El nombre del juego ha pasado por varias fases, desde «Elric: The Almond Missions», con que fue anunciado hace ya más de un año, pasando por «Elric: The Necromancer», hasta el definitivo, y mucho más simple, «Elric».
El juego está siendo desarrollado, como «La Isla del Dr. Moreau», por los franceses Haiku Studios, que están procurando imbuir al programa de esa atmósfera mágica y especial que tan bien recrean las novelas de Moorcock. Trampas, criaturas fantásticas, enemigos de todas clases, hechizos y, sobre todo, mucha acción, son algunas de las características más relevantes de «Elric», que ofrecerá una perspectiva de juego isométrica, y una gran calidad en el diseño.
Se habla de que, probablemente, el juego incluirá un modo multiusuario cooperativo, que lo hará, si cabe, más atractivo y divertido.

GANADORES DEL CONCURSO LITTLE BIG ADVENTURE

Premiados con un juego de «Little Big Adventure» para PC, unos altavoces Screen Beat MAXIM 80 y un ratón Mili Mouse.

Concha Fernández Álvarez	Sevilla
J. Gregorio Urkiola Jaio	Bilbao
Jorge Martínez Betrián	Zaragoza
Víctor López Gómez	Madrid
Diego Marcos Segura	Madrid

Ganadores de un juego de «The Little Big Adventure» para PC, unos altavoces Screen Beat MAXIM 60 y un ratón Mili Mouse.

Luis Martínez Calcerrada	Madrid
Francisco Orejón Salcines	Alicante
Carlos Iserte Moix	Barcelona
Neskuts Urquijo Arráiz	Bizkaia
J. Pérez Cabrera	Salamanca

Ganadores de unos altavoces Screen Beat MAXIM 30.

Darío Vigil Hernández	Madrid
M.A. Moreno Risco	C. Real
Víctor Giménez Sánchez	Madrid
J. Noya Estévez	A Coruña
J. María Oncala Álvarez	Cádiz

Premiados con unos altavoces Screen Beat MAXIM 20.

David Guisado Herrera	Barcelona
Víctor V. Martín Cocinas	Madrid
Alberto González Fueyo	Gijón
Carlos Haring Bernardo	Madrid
Javier Carrera Negro	Alicante

Rol, acción, estrategia



Aquellos que pudieron disfrutar de «Jagged Alliance» están de enhorabuena. «Jagged Alliance 2», de SirTech, está en camino, y se anuncia su lanzamiento para los primeros meses del 98.
Aún en un estado un tanto primitivo, pero con un ritmo de trabajo intenso, la compañía está terminando de perfilar detalles en el diseño de niveles, con la base de programación casi, a estas alturas, acabada por completo.
El juego ofrece una perspectiva isométrica, resolución SVGA y se han optimizado, y mejorado, multitud de detalles relacionados con el interface de usuario y controles, pese a continuar la línea establecida por su antecesor. De este modo, se combina todo lo que de bueno existía en el programa anterior, con numerosas innovaciones, a nivel técnico y de desarrollo de la acción. Dentro de poco, mucho más sobre «Jagged Alliance 2».

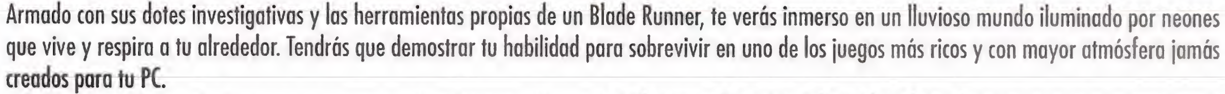
LOS ANGELES, NOVIEMBRE 2019

BLADE RUNNER™

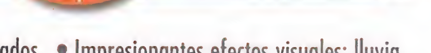
HAZTE Virgin PARA TODA LA VIDA.

Westwood STUDIOS

Armado con sus dotes investigativas y las herramientas propias de un Blade Runner, te verás inmerso en un lluvioso mundo iluminado por neones que vive y respira a tu alrededor. Tendrás que demostrar tu habilidad para sobrevivir en uno de los juegos más ricos y con mayor atmósfera jamás creados para tu PC.



• Gráficos en alta resolución constantemente animados con millones de colores. • Seis pistas de 16 bits de audio con nueva música y música recreada de la B.S.O. de Vangelis. • Movimientos dramáticos de camara DURANTE el tiempo de juego. • Más de 100 escenarios interactivos para investigar. • Varios finales diferentes con un nuevo argumento cada vez que juegues. • Más de 70 personajes increíblemente realistas capturados de la pantalla, incluyendo actores de la película original. • Avanzados efectos de iluminación en Tiempo Real: direccionales, de color, volumétricos, atenuados y animados. • Impresionantes efectos visuales: lluvia, niebla, neblina, sombras, fuego y humo.



VISITANOS EN EL S.I.M.O.
PABELLON 6. STAND 6050

VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, S.A. Hermosilla, 46. 2º D. 28001 MADRID. En Internet: http://www.virgin.es.
TEL. HOT LINE: (91) 578 13 67





Concurso

De nuevo se acerca a todos vosotros toda la magia del fútbol y del mejor baloncesto.

Y para celebrar los nuevos lanzamientos de EA Sports, te hemos preparado toda una competición, en la que tan sólo tendrás que averiguar las respuestas correctas para entrar en juego.

Participa, disfruta del deporte y gana un montón de premios.

*Preguntas FIFA Rumbo al Mundial '98:

1.- ¿Sabes qué jugador de fútbol aparece es la carátula de FIFA Rumbo al Mundial 98?

2.- ¿En qué año se lanzó la primera versión de FIFA?

3.- ¿Cuántos equipos de todo el mundo participan?

Bases del concurso " EA SPORTS"

1. - Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación, con las respuestas correctas a la sigiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid.

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO EA SPORTS MICROMANIA

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán VEINTICINCO cartas cuyos remitentes serán premiados con los siguientes productos: mando Action Pad, camiseta , balón de baloncesto y un juego para pc a elegir entre FIFA Rumbo al Mundial 98 y Nba Live´98. Por último se elegirán TREINTA Y CINTO ganadores más que recibirán un mando Action Pad y un juego para pc a elegir entre FIFA Rumbo al Mundial 98 y Nba Live´98. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su trabajo desde el 27 de octubre de 1997 hasta el 30 de noviembre de 1997.

4.- La elección de los trabajos ganadores se realizará el 1 de diciembre de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de enero de la revista Micromanía.

EA SPORTS

sorteamos
25 Balones de Baloncesto,
25 Camisetas,
60 juegos "Fifa Rumbo al Mundial 98"
ó "Nba Live´98"
y 30 Action Pad para PC

SPALDING

FIFA RUMBO AL MUNDIAL 98

NBA LIVE 98

*Preguntas NBa Live '98:

1- ¿Cuántos equipos están inscritos en la NBA?
2- En NBA´98 se ha incluído un nuevo modo de juego ¿sabes cuál es?
3- ¿Cuántos niveles de dificultad tiene el juego?





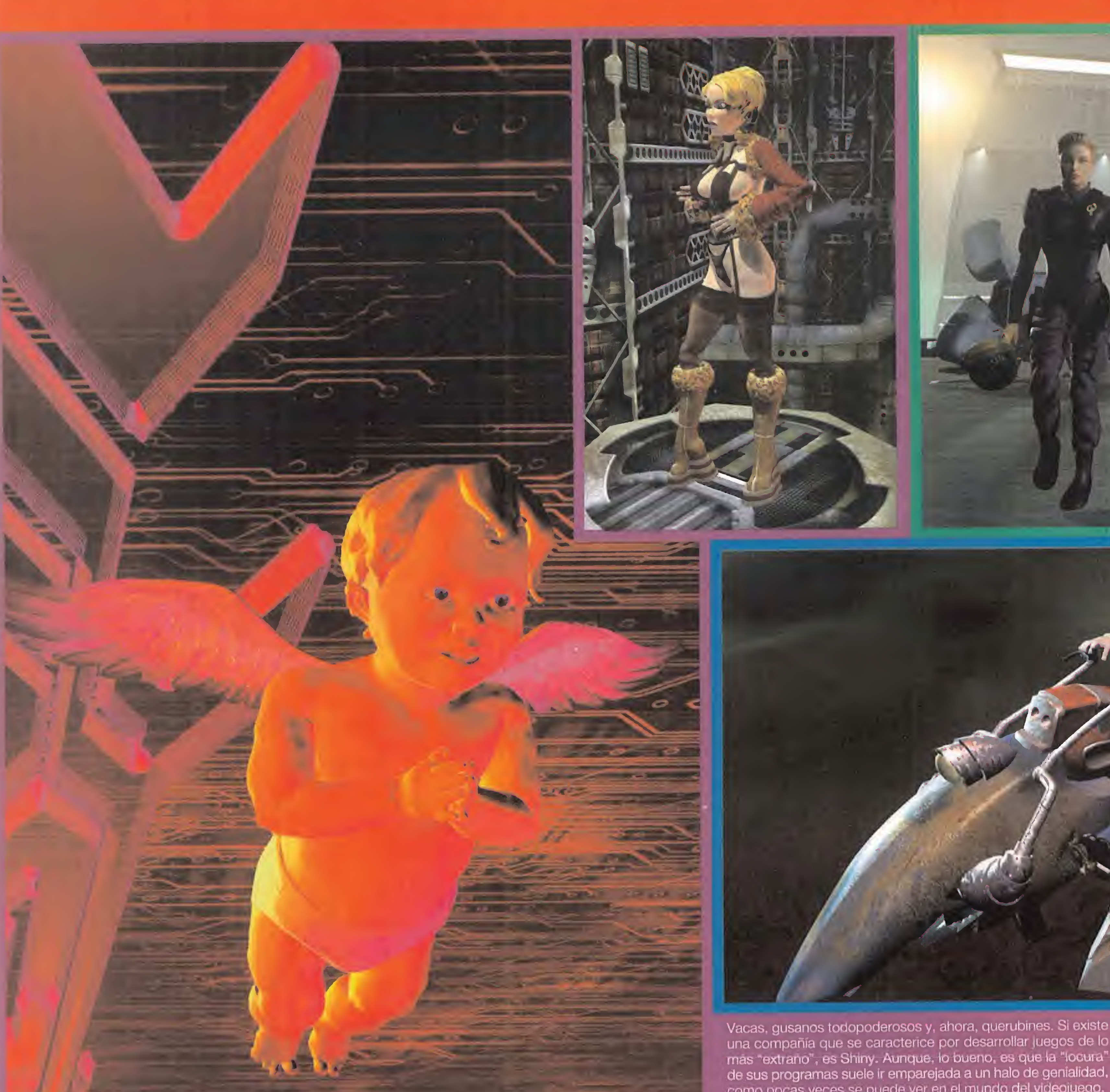


cupón de participación "EA-SPORTS"

Nombre ....
Apellidos..
Dirección ....
Localidad ....
Provincia.......................... .C. Postal ....
Teléfono ....
Las respuestas son:
1)..
2)..
3)..

1) ....
2) ....
3) ....

IMÁGENES DE



Vacas, gusanos todopoderosos y, ahora, querubines. Si existe una compañía que se caracterice por desarrollar juegos de lo más "extraño", es Shiny. Aunque, lo bueno, es que la "locura" de sus programas suele ir emparejada a un halo de genialidad, como pocas veces se puede ver en el mundo del videojuego. «Messiah» es la última rareza de la compañía de David Perry, que hace gala de una tecnología casi imposible de creer. No es una exageración, ni la "locura" se nos ha contagiado. Como muestra, un botón. Estos modelos que aquí se ven son, tal cual se incluyen en el juego. Texturas, número de polígonos... están basados en estas imágenes. Simplemente, asombroso.

MESSIAH

ACTUALIDAD



G POLICE

De nuevo, Psygnosis deja sentir su presencia. La larga sombra del búho surge con su majestuosidad, un futuro a corto plazo, repleto de títulos de innegable atractivo y, a priori, gran calidad. Uno de los últimos proyectos en desarrollo, así como de inminente aparición es «G Police», título de ambientación futurista y basado en una acción espectacular, que encuentra su perfil en el uso –casi se podría decir, abuso– del hardware 3D, estando incluso en preparación una versión muy especial, que comenzará a exprimir –aunque sólo la podrán disfrutar unos pocos afortunados– la potencia descomunal de los procesadores Pentium II.



FORSAKEN

Una de las últimas incursiones de Probe en el mundo del PC fue la conversión de «Alien Trilogy», uno de los mayores éxitos de PlayStation en toda su corta historia. Sin embargo, el más reciente, y ambicioso proyecto de la compañía, actualmente en desarrollo, tan sólo tiene en común con aquel el tratarse de un juego 3D... Aunque ni siquiera eso sirve para hacerse una idea de «Forsaken».
Buscando un concepto similar, podríamos ir a topar con «Descent», pero «Forsaken» es algo más que un «Descent» mejorado. Es una verdadera explosión de calidad y adicción. Prácticamente un nuevo concepto, capaz de echar por tierra cualquier idea preconcebida sobre los entornos 3D, y que representa, quizás, el punto máximo alcanzado hasta la fecha en uso de las tarjetas aceleradoras 3D, que soportará como opción extra.

EXTREME G

Acclaim, tras el arrollador éxito de «Turok», en Nintendo 64, está echando el resto con la consola de 64 bit de NIntendo y... lo que es una decisión a aplaudir, con las subsiguientes, y en un futuro simultáneas, versiones para PC de todos los juegos en desarrollo de la compañía.
«Extreme G», ya anunciado para la máquina de Nintendo, no será una excepción. Un juego futurista, de carreras, en el que lo único que cuenta es la velocidad y la victoria, sin importar demasiado los medios para conseguirla. Esto es, armas y diversos objetos a nuestra disposición, durante el desarrollo de cada carrera, para alcanzar el ansiado y único objetivo fijado: llegar los primeros.
Las peculiares características del diseño de «Extreme G» lo sitúan a medio camino entre el vértigo absoluto y la habilidad extrema, con circuitos plagados de trampas, loopings, saltos...
Un juego que promete, sobre todo, emociones fuertes y un alto nivel adictivo.

Micromania se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

PATCHES DE 3Dfx

Soy un afortunado poseedor de la flamante tarjeta Monster 3D, que por cierto se la recomiendo a todo el mundo porque es una cosa digna de ver en pantalla. Mi pregunta es la siguiente: ¿Cómo puedo conseguir las versiones en 3Dfx de mis juegos favoritos, como por ejemplo «Tomb Raider», «GL Quake», y demás?

Jesús García Rodríguez. Barcelona.

RESPUESTA: *Para conseguir los patches para poder activar las versiones de «Tomb Raider» o «Quake» que utilizan las propiedades de las tarjetas aceleradoras 3D, lo mejor que puedes hacer es dirigirte a las páginas Web, bien de 3Dfx o bien de las compañías que han hecho el juego. Éstas son –de los juegos que preguntas–:*
http://www.3dfx.com/
http://www.idsoftware.com/
http://www.eidosinteractive.com/

ACTUALIZACIÓN DE EQUIPO

Tengo un P75, con un CD de 4X, y 16 MB RAM. Mi duda es que quiero ponerle un procesador nuevo, un CD más rápido y una tarjeta aceleradora 3Dfx, y no sé por cuál decantarme. Me gustaría que me dieran su opinión sobre: Pentium MMX 200 ó Pentium II 200, CD 24X ó DVD-ROM, Monster 3D, Maxi Gamer 3Dfx ó 3D Blaster.

José Mª Sánchez Muñoz. Barcelona.

RESPUESTA: *Si lo que buscas es un ordenador para utilizarlo esencialmente como máquina de juego, lo mejor será que optes por el procesador de Pentium MMX a 200 Mhz, no sólo porque ofrecerá una velocidad más que aceptable, sino porque el precio es mucho más asequible que el de la otra opción que nos dices –ya que además tendrías que cambiar la placa base–.*
En cuanto a lector de CD, creemos que deberías adquirir uno de 24X, ya que para que el negocio de los juegos para ordenador puedan sacarle el máximo partido al DVD-ROM, aún queda un poco de tiempo.
En lo que a las tarjetas aceleradoras se refiere, cualquiera de las tres que nos mencionas llevará a cabo su papel a la perfección, aunque las que incorporan chipset 3Dfx –las dos primeras que nombras– tienen mayor oferta de software.

ERROR DE COMPRENSIÓN

Me gustaría que me aclarasen cierta duda concerniente al artículo sobre «Blade Runner», aparecido en el número de Agosto, en el cual dicen textualmente: "El Blade Runner Rick Deckard no asume el papel de cazador de replicantes, sino que combate a su lado...", pero sin embargo, en la entrevista realizada a Louis Castle dice, y cito tal y como ustedes ponen en la revista: "Nunca puedes estar seguro de cuantos replicantes debes CAZAR".
En otros puntos de la mencionada entrevista sigue dando a entender que se sigue cazando a los replicantes. Así pues, me gustaría que me aclarasen si en «Blade Runner» cazaremos a los replicantes o por el contrario les ayudaremos.

Mateo Ramón Martínez. Murcia.

RESPUESTA: *No, no nos hemos equivocado a la hora de hacer el artículo. Simplemente, lo que ha ocurrido es un pequeño error de comprensión, en lo que al sistema de juego de «Blade Runner» se refiere.*
El juego en cuestión no será una aventura de argumento fijo, sino que cada vez que empecemos una partida nueva, la historia variará por completo, con los mismos escenarios y personajes, pudiendo en una ser un Blade Runner, mientras que en otra descubrirás que eres un replicante, al igual que las demás personas con las que podremos hablar, que en una ocasión será humanos y en otras replicantes. Una auténtica gozada, ¿no?

DOS ESTILOS DE AVENTURA

Estoy pensando en adquirir una aventura gráfica para PC. Tengo dos en mente y me gustaría que me ayudárais a decidirme, diciéndome cuál eligiríais vosotros. Éstas son: «The Last Express» y «Little Big Adventure 2».

José Luis Herrador. Madrid.

RESPUESTA: *Pese a pertenecer al género de la aventura, «The Last Express» y «Little Big Adventure 2» son dos títulos muy diferentes. El primero incluye muchas más horas de reflexión, en un entorno prácticamente estático pero lleno de escenarios preciosistas, casi idénticos a los reales y en el que la utilización correcta de objetos y la conversación con los demás pasajeros del tren son parte importantísima del desarrollo de la aventura.*
«Little Big Adventure 2» aporta una elevadísima dosis de arcade, ya que tenemos que luchar contra todos los representantes de la raza alienígena, a la vez que descubrimos los secretos que encierra cada rincón del planeta Twinsun, donde transcurre toda la acción. Nosotros te hemos expuesto las características, ahora la decisión es tuya.

¿PAD O JOYSTICK?

Tengo en mente comprarme el Master Pad. ¿Es necesaria una tarjeta de configuración? ¿Se puede jugar con él a todos los juegos o sólo a algunos?, ¿sería mejor comprarme un joystick? Por otra parte: ¿Cuál será mejor, «Blade Runner» o «Monkey 3»? ¿Serán dobladas al castellano? ¿Para cuándo «PC Fútbol 6.0»? ¿Cuánto valdrá?

Miguel Matarín García. Almería.

RESPUESTA: *La elección de un Pad o de un joystick depende de tu situación particular. Si eres de esos jugones venidos del mundo de las consolas, tu elección debe ser la primera, por supuesto, ya que te resultará mucho más fácil. Tanto el pad como el joystick funcionan con la entrada normal del ordenador o de la tarjeta de sonido, necesitando unicamente los drivers que deben venir incluido junto con el hardware y, en cuanto a si funcionará en todos los juegos, la respuesta es sí, pero según para cuál será más útil o menos pues, mientras que para un arcade el pad será lo mejor, para un simulador necesitarás un buen joystick analógico.*
No podríamos decidirnos entre una de las dos aventuras. El mejor consejo que podemos darte es que, si te es posible, adquieras las dos, ya que ambas podrán ofrecerte interminables horas de diversión. Por otro lado, el lanzamiento de «PC Fútbol 6.0» está muy cercano y, en cuanto a su precio, no variará, en absoluto, del que nos tiene acostumbrados Dinamic Multimedia.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ de los Ciruelos,4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

Por Juan José Vázquez

NUEVAS CONCEPCIONES

En el mundo de los controladores para juegos no es sencillo que una compañía ofrezca productos de diseño tan innovador como los que nos ofrece la compañía **Saitek**. Los dos primeros productos son un conjunto –aunque pueden usarse por separado– de joystick y throttle/rudder o acelerador/timón llamados **X36F** y **X35T** respectivamente. Su apariencia lo dice todo; diseño, robustez y máxima configuración se dan cita en estos dos periféricos especialmente diseñados para aprovechar al máximo cualquier simulador de vuelo. Cuando decimos que es altamente configurable nos referimos a que todos y cada uno de sus botones –5 de disparo, uno extra que permite doblar las funciones del resto y 2 conmutadores de 8 posiciones en el caso del X36F– pueden usarse como en un joystick convencional o configurarse como equivalentes a una o varias teclas. Todo esto se hace desde un programa incluido que permite configurar y almacenar un número ilimitado de configuraciones distintas. Pero para hacerlo más fácil, se incluyen de serie las combinaciones de los simuladores más conocidos, incluido el «Flight Simulator 5.0», y se podrán encontrar más próximamente en la página **www.corporate-pc.com**. Por último, es capaz de emular al CH Combat Stick y al Flightstick Pro. Su conexión se realiza simultáneamente al puerto de juegos y a la entrada de teclado, pero no penséis que el teclado tiene que estar desactivado mientras se utiliza el joystick; ambos pueden convivir en perfecta armonía.

Para más información dirigirse a: Corporate PC (93-2805666).



EL JOYSTICK COBRA VIDA



Hace aparición la, a priori, tecnología rival de I-Force: el Force-Feedback. La primera será utilizada por casas como CH Products o ThrustMaster, mientras que la segunda será la que incorpore **Microsoft** en su nuevo joystick **SideWinder Force Feedback Pro**. Este nuevo periférico responderá con múltiples efectos a los sucesos del juego; es decir, si, por ejemplo, se produce una explosión la palanca puede llegar a vibrar u oponer resistencia en distintos sentidos. Esto ya lo realizaba el Force FX de CH Products, pero sólo con un efecto simultáneo. Ahora, este efecto ha sido optimizado, con lo que mejora la sensación. El nuevo SideWinder se acompañará de tres juegos preparados para sacar el máximo provecho y necesitará Windows 95 para un correcto funcionamiento. La buena noticia es que, en principio, no habrá una lucha encarnizada por alzarse con el estándar y ambas tecnologías aceptarán un API común incluido en el DirectX 5.0.

MÁS SENCILLO, IMPOSIBLE



Hasta ahora, las cámaras digitales conllevaban la tediosa tarea de pasar la información al ordenador mediante sistemas poco cómodos –cables, infrarrojos...–. La idea que **Sony** pone ahora en práctica es tan sencilla como revolucionaria: usar los tan comunes discos de 3.5" para almacenar las mismas. De este modo, la cámara incorpora una ranura donde introduciremos el disco que, posteriormente, podrá ser leído desde casi cualquier PC o Mac. En cada disco pueden almacenarse 20 ó 40 instantáneas y el formato elegido ha sido el JPEG. Teniendo en cuenta el precio de los discos flexibles, el coste de almacenar fotos puede ser irrisorio. Su nombre es **Digital Mavica** y se vende en dos versiones: **MVC-FD5** y **MVC-FD7**. Ambas incorporan enfocado automático e, incluso, permiten la realización de macrofotos. Un último punto a destacar es su autonomía, hasta 500 fotos con una misma batería.

PARA SENTIR LA VELOCIDAD

Es muy difícil lograr que un teclado sustituya los avanzados habitáculos, volantes y pedales que forman parte de las maravillas que vemos en los salones recreativos. La única solución para minimizar estas diferencias es adquirir un volante de los muchos que se encuentran disponibles en el mercado. Los que os presentamos ahora pertenecen a la compañía **Extreme Competitions Control,** y poseen una calidad y prestaciones superiores a la media del mercado. Sus últimos tres modelos tienen como nombre: **CDS2 Base System, CDS2R Enhanced Racing System** y **CDS5000 Ultimate System**. El primero, y más sencillo, incorpora un volante con cuatro botones en su interior –manejo de marchas, freno de mano...– y dos pedales. El segundo añade un tercer pedal que puede ser usado como embrague en juegos que lo soporten. Y el tercero es todo un lujo, que incorpora las técnicas más avanzadas para dar sensación de realismo y comodidad en tacto de pedales, resistencia del volante... Y se conectan igual que un joystick.



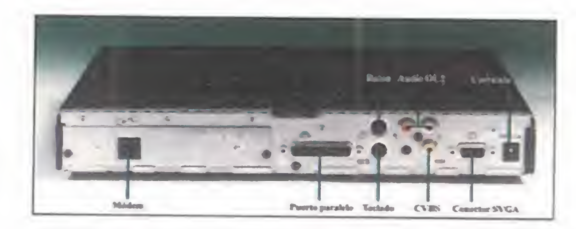
UN MANDO, ¿SIN CABLES?



No todo en esta sección iban a ser adelantos de la última tecnología en periféricos, también hay espacio para aquellos productos que destaquen en cualquier otro apartado. En este caso podríamos calificarlo de ingenioso. Su nombre es **CursorStick** y se trata de un pequeño complemento que, colocado encima de las teclas de cursor, hace las veces de un pequeño joystick. Todo es puramente mecánico y puede suponer una buena ayuda para aquellos que no gusten de usar esas cuatro teclas estratégicamente situadas. Como es lógico, podrá ser usado para manejar multitud de programas –todos aquellos que usen los cursores– aunque ha sido pensado, principalmente, para juegos, procesadores y CAD. Su instalación es tremendamente sencilla y permite movimientos diagonales sin mayor problema. Sin duda se trata de una idea sencilla, a la vez que original, que aún no sabemos si será distribuida en nuestro país.



INTERNET PARA TODOS



El auge de Internet crece día a día, pero muchos usuarios potenciales no tienen ordenador o consideran muy complicado la instalación del modem o RDSI. Es por esto que **Acorn** ha diseñado el **Home NC**, un dispositivo de acceso a Internet de bajo coste y elevada sencillez de uso que no necesita de ordenador para funcionar. Se conecta a la televisión, a la línea telefónica y a la alimentación y su funcionamiento está condicionado por una tarjeta inteligente que, una vez insertada en su frontal, nos permite conectar con nuestro proveedor de acceso a Internet.
De todos es sabido la baja resolución de la TV en comparación con los monitores de ordenador, pero la tecnología antiescalado y antiparpadeo de Acorn permite visualizar textos y gráficos de alta calidad en cualquier receptor de TV. Incluye un mando a distancia con teclado alfanumérico que permite introducir los URLs y los textos del correo electrónico. Una solución compacta con todo lo necesario para entrar en la red de redes.

Para más información dirigirse a: Icon Multimedia (979-702906)



★ **Creative Labs** ha lanzado una nueva versión de su **kit DVD** con mejores prestaciones y precio más ajustado. El nuevo lector, llamado **Encore**, vendrá acompañado de una tarjeta audio/vídeo y dos títulos en DVD, y será capaz de leer los CD-ROMs actuales a una velocidad de 20X. Su velocidad de lectura, calidad de imagen y **bajo precio** le auguran un éxito casi seguro.

★ **Sony y Fuji Photo Film** han anunciado hace escasas fechas la creación de un nuevo formato de disco de capacidad **200 MB** que mantiene la posibilidad de leer los actuales **discos de 3.5.** Se está hablando de este nuevo periférico como posible sustituto de los actuales discos flexibles y se espera que hagan aparición en el mercado en la **primavera de 1 998.**

★ **Microsoft** sigue invirtiendo en todo aquello relacionado con **Internet.** Por un lado, se habla de una posible inversión cercana a los 600 millones de dólares en la empresa de televisión por cable Tele-Communications Inc. (TCOMA) y por otro se rumorea la posible adquisición de **300 misiles rusos** cuyo objetivo podría ser la puesta en órbita de otros tantos satélites de comunicaciones. Desde luego, el señor Gates no se anda con chiquitas.

★ Compañías como **Compaq Gateway 2000 y Hewlett Packard** han anunciado una **reducción en los precios** de sus ordenadores de sobremesa y domésticos, adelantándose a la bajada anunciada por **Intel** para el 1 de Noviembre.
Los chips más beneficiados por esta bajada serán los de la familia MMX.

★ Después de un largo tiempo de espera, ya está disponible el **«Internet Explorer 4.0»** en riguroso **castellano**. Sus ventajas principales hacen referencia a una completa integración con el **Explorador de Windows** y a un gestor de correo de potencia contrastada.

LA APUESTA DE UN GIGANTE



La fotografía en todas sus vertientes –doméstica y profesional– siempre ha tenido en **Kodak** una de las empresas más firmes y potentes del mercado. Ahora, adaptándose a las nuevas tecnologías, lanzan al mercado una **cámara digital** de calidad excepcional. Sus sensores de alta calidad la permiten obtener instantáneas con una resolución máxima de 1.280x960 y 24 bit de color. Tanta calidad tiene un precio; en este caso asociado al espacio de almacenamiento. Como inicialmente incluye 2 MB de memoria sólo podremos almacenar un par de fotos de máxima resolución –o unas 20 de baja resolución–. Estas cifras sólo son orientativas ya que la cámara puede almacenarlas comprimidas y el ratio de comprensión es diferente para cada foto. Para solucionar esta limitación se pueden insertar tarjetas de ampliación de 2 y 10 MB en cualquier momento.
La cámara incluye una pantalla de 1.6" que permite visualizar 1, 4 ó 9 fotos de las almacenadas para seleccionar las deseadas y borrar, si se desea, las no válidas. También incorpora un panel LCD separado que presenta información sobre el número de fotos tomadas, batería restante y datos sobre la transferencia. Su lente de zoom 3X –equivalente a una 38-114 mm. en una cámara de 35mm.– permite realizar composiciones y su sensor infrarrojo consigue un enfoque automático desde medio metro hasta el infinito. Puede conectarse a PC y Mac mediante los programas incluidos a tal efecto, y se incluyen varios programas, sólo para Windows 95, relacionados con el retoque fotográfico.





EL SONIDO DEL FUTURO

Guillemot es una compañía que se dio a conocer internacionalmente hace escasos años, coincidiendo con el lanzamiento de Maxi Sound 64. La calidad de ésta le abrió las puertas de un mercado que espera incrementar con una **nueva línea de tarjetas**. Su principal novedad es una tecnología de posicionamiento 3D, por hardware, única en el mercado, y desarrollada por los propios ingenieros de la compañía. Gracias a ésta, es posible obtener una profundidad sonora equivalente a la del SURROUND con 2 ó 4 altavoces y en 360º. Poseen una amplia variedad de efectos y todo puede ser ajustado en tiempo real sin consumir en ningún momento tiempo de CPU. Tal variedad de opciones permite un elevado número de posibilidades, de entre las que se han predefinido 50 combinaciones para aprovechar al máximo otros tantos juegos de éxito. Unos 800 reglajes pueden ser grabados y utilizados en cualquier momento.
Para garantizar el aprovechamiento de estas posibilidades han proporcionado a las compañías creadoras de juegos un kit de desarrollo de fácil manejo. De este modo podrán posicionar independientemente desde 8 hasta 64 fuentes sonoras, en tiempo real, sobre cuatro altavoces. De momento, «Pod» y «F1 Racing» ya explotan esta tecnología; otros lo harán en breve.
Por si fuera poco, se ha tenido en cuenta una completa compatibilidad con la mayoría de estándares actuales –Roland, Sound Blaster, Yamaha..., incluyendo los próximos DirectSound 3D y DirectSound 3D Hardware Accelerator de DirectX 5.0–. Estos no llegarán a utilizar todas las posibilidades de la tarjeta pero no tendrán necesidad de utilizar los recursos del microprocesador.
La gama completa es: **Maxi Sound 64 Dynamic 3D, Maxi Sound 64 Home Studio 2** y, finalmente, **Maxi Sound 64 Home Studio Pro**.



Para mas información: www.guillemot.com

TECNOLOGÍA ESPACIAL



Basado en la tecnología NASA RHC –Rotational Hand Controller– se presenta este nuevo mando de **ThrustMaster**. Su nombre es **Millenium 3D** y sus características principales son detalladas a continuación:
- Sensores ópticos libres de contacto, que garantizan una larga vida del producto.
- Tecnología completamente digital para mayor rapidez y precisión.
- Seis botones y un controlador de vistas de 4 direcciones, totalmente programables.
- Diseño ergonómico para uso de zurdos y diestros.
- Ficheros para configuración instantánea de un gran número de conocidos juegos.
- Empuñadura con triple movimiento: arriba/abajo, izquierda/derecha y rotación

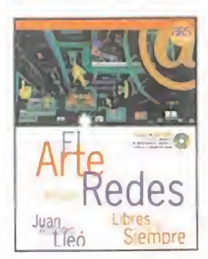
Está diseñado para funcionar con juegos de Windows 95 –o de DOS bajo una ventana del primero– e incluye un programa llamado Thustmapper que permite configurar con total libertad cada uno de sus botones, asignando a cada uno funciones convencionales o de teclado.

Para más información contactar con: Herederos de Nostromo (91-4471933)

NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: EXPERTO · Pésimo ★ Flojo ★★ Normal ★★★ Bueno ★★★★ Muy Bueno

REDES

El Arte en las Redes



La Sociedad General de Autores de España en colaboración con Anaya Multimedia ha creado una nueva colección –Ars Futura– dedicada a potenciar la creatividad de los lectores a través de los instrumentos informáticos.

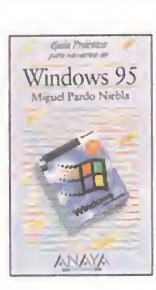
En la obra que nos ocupa los autores hacen referencia a todo el universo que rodea el mundo de las redes, con especial énfasis en Internet. Todos los temas que se pueden desarrollar en redes, están aquí ampliamente tratadas, con un lenguaje fácil y conciso.

El Arte en las Redes es una buena manera de conocer algo más sobre lo que se puede desarrollar en Internet.

3.530 Ptas. 320 Págs.
Juan A. Lleó/Libres para Siempre
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★

SISTEMAS OPERATIVOS

Windows 95. Edición Especial

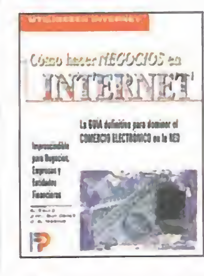


No hace falta decir nada sobre el sistema operativo del señor Gates, pero lo que sí se puede hacer es evaluar la obra que trata de su programa. En ella podremos encontrar una guía práctica sobre Windows 95, además de un formidable CD-ROM de ejemplos, utilidades y programas shareware para conseguir que el lector aprenda mucho más rápido. En realidad, y dada la proximidad de la salida al mercado de Windows 98, ésta obra se nos antoja un poco anticuada, a no ser que vaya dirigida a usuarios totalmente inexpertos en el tema, como así sucede, y lo único que se podría destacar es la inclusión de ese CD-ROM.

1.995 Ptas. 288 Págs.
Miguel Pardo Niebla
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★

REDES

Cómo Hacer Negocios en Internet



En esta obra el lector podrá encontrar las claves estratégicas para incorporar Internet al comercio mundial, tanto entre las diversas empresas como entre éstas y los usuarios particulares.

Dirigida a todos aquellos que tengan alguna responsabilidad empresarial, esta guía ayudará al lector a conocer cómo ampliar las posibilidades comerciales a través de la red de redes. Pero lo que no se debe creer es que ésta es una obra que aborda los aspectos técnicos del comercio electrónico, sino más bien las repercusiones que el mismo está produciendo a un nivel mundial.

2.500 Ptas. 197 Págs.
A. Calvo/J.Mª Gutiérrez/J.A. Merino
Editorial Paraninfo
NIVEL "I"
★★★

REDES

Manual Avanzado de Internet



En la obra que abordamos de Anaya Multimedia, el lector podrá descubrir una gran cantidad de información sobre Internet con un nivel y profundida bastante elevados. Pero aquellos que se estén iniciando en el tema deben elegir otra manera de abordarlo, ya que este manual está dirigido a usuarios que ya posean un buen conocimiento de todo lo relacionado con Internet, y que quieran ampliar sus conocimientos en este campo.

Esta obra es una muy buena manera de profundizar en todo lo que concierne a la gran red.

3.295 Ptas. 488 Págs.
Óscar R. González/Joaquín Mª Suárez
Anaya Multimedia
NIVEL "C"
★★★★

LENGUAJES

Café Programming FrontRunner



Café es un entorno integrado de desarrollo y depuración para programadores de Java. En esta guía, el lector podrá encontrar todo lo relacionado con este entorno, desde una aproximación a lo que es, pasando por programar sencillas aplicaciones, hasta llegar al dominio de la programación en Java con Café.

El planteamiento del libro hace que desde un usuario de Café novato hasta uno avanzado puedan sacarle el mayor provecho a la creación de programas y applets en Java.

3.900 Ptas. 429 Págs.
D. Friedel/ J. Kerievsky/A. Potts/J. Rodley
Editorial Paraninfo
NIVEL "I"
★★★★

APLICACIONES

Netscape Comunicator



Gracias a la obra de la Editorial Paraninfo, desde una perspectiva práctica el lector conseguirá obtener el máximo provecho de la nueva versión del navegador Netscape Comunicator paso a paso, lo que le permitirá aumentar el rendimiento de su uso en Internet.

A lo largo de 27 capítulos el usuario podrá aprender todos los entresijos del navegador, así como profundizar de lleno en el apasionante mundo de las comunicaciones. Su lectura, de fácil comprensión, hacen, además, que la obra esté especialmente escrita para todos aquellos que se inician en la nueva versión de este navegador

3.200 Ptas. 316 Págs.
David Zurdo/Fernando Acevedo/Ángel Ronda
Editorial Paraninfo
NIVEL "I"
★★★

APLICACIONES

FrontPage 97 paso a paso



Microsoft FrontPage 97 v. 2.0 es uno de los programas más utilizados y potentes existentes en el mercado, y Anaya Multimedia ha creado este curso oficial de Microsoft para que todos los lectores puedan llegar a dominarlo.

La obra está dividida en once lecciones, que van desde una introducción a lo que es el programa, hasta el diseño y publicación de páginas Web.

Esta obra está dirigida a usuarios de FrontPage 2.0 que se inician en el mismo, y ello hace que la misma tenga multitud de ejemplos prácticos y ayudas para que no tenga ningún problema.

Adquirir este curso hará que las páginas de los lectores en Internet por medio del programa de Microsoft mejoren notablemente.

3.995 Ptas. 240 Págs.
Logical Operations
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★★

APLICACIONES

Manual Avanzado de Excel 97

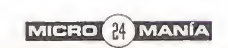


Para todos aquellos conocedores de Excel 97, llega este estupendo manual para que consigan llegar a saber más sobre esta potente hoja de cálculo, hoy día muy difundida y utilizada.

Está estructurada en once capítulos, a lo largo de los cuales el lector aprenderá más sobre el uso avanzado de fórmulas, análisis estadístico de datos, tablas, y todo lo concerniente a Excel 97, de una manera ordenada y concisa.

Es una muy buena manera de llegar a dominar por completo todo el potencial de esta aplicación.

3.295 Ptas. 520 Págs.
Lino Floriano/Susana Galán
Anaya Multimedia
NIVEL "C"
★★★★



¿Quién será el próximo campeón?

FORMULA 1

Schumacher, Hill, Hakkinen, Herbert o... ¡tú mismo!

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

¡13 equipos, 35 pilotos y 17 circuitos en el juego de F1 más rápido y completo jamás creado!



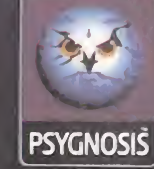




WINDOWS® 95




ELECTRONIC ARTS®



Distribuido por **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Rufino González, 23 bis, planta 1º, local 2. 28037 Madrid. Telf.: 91/304 70 91. Fax: 91/754 52 65
Teléfono **SERVICIO DE ATENCION AL USUARIO: 91/754 55 40**

Es la guerra

Podemos estar ante un nuevo fenómeno de auge estratégico como sucedió con la aparición de los "primeros juegos" –«Dune II» llevaba ya mucho tiempo publicado– en tiempo real y su multitudinaria adopción. Coincidiendo "casualmente" con la publicación de «Sid Meier's Gettysburg!», se está notando un auge inesperado de los wargames, tanto que son el subgénero estratégico que más novedades tiene en la actualidad, más que "Clone & Conquer". Pues qué queréis que os diga. Que me parece fabuloso, y que si la competencia entre compañías sirve para que los wargames empiecen a ser plato preferido entre los estrategas, pues adelante. ¿Os he dicho alguna vez que Sid Meier es un genio?

RANKING DE BATALLAS

Como suele ser habitual en los puestos de la mitad de la tabla y los últimos, se observan nuevas entradas. En el vuelco que da la lista, lo más destacable es vuestra afición a ir al hospital de Bullfrog. ¿Por qué será?

●Permanece ●Cambia posición ●Entra

1.- C&C: Red Alert
2.- Warcraft II
3.- Command & Conquer
4.- The Settlers II
5.- Theme Hospital
6.- Civilization II
7.- Z
8.- Heroes of Might & Magic
9.- Dune II
10.- Panzer General

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y no podéis dar más de dos votos al mismo juego.

Este mes toca calarse el casco, agarrar el fusil y saltar al campo de batalla esquivando bombas, disparos y alguna que otra mina –esperemos que en poco tiempo estas últimas sólo existan en los wargames–.
Porque es el género más bélico el que viene arrasando, literalmente, con novedades para todos los gustos y preferencias históricas, en forma de un aluvión de títulos encabezados por el sublime «Sid Meier's Gettysburg!».
Para saber más de este título, os emplazo a la preview que encontraréis en este número de Micromanía, y que no os debéis de perder, pues a este juego muchos –entre los que me incluyo– empiezan a compararlo en calidad, jugabilidad, y diversión con el mismísimo «Civilization II».
Pero antes de que paséis las páginas buscando esa preview, esperad a que acabe nuestra reunión mensual, que se presenta también muy interesante.

LA GUERRA ES UN JUEGO, ¿O NO?

Después de «Sid Meier's Gettysburg!», el wargame más esperado es «Panzer General II», que parte con el difícil papel de superar a su antecesor. Para ello cuenta con escenarios y unidades realizados en 3D a partir de miniaturas reales; cuatro campañas y 35 escenarios que nos permitirán ver la Segunda Guerra Mundial desde distintos puntos de vista y ambos bandos, con un desarrollo no tan lineal como el juego original. Incluirá además el necesario editor de escenarios y unidades, y posibilidad de partidas en red y por Internet para hasta 4 jugadores. El sistema de juego y el interfaz serán prácticamente similares al de «Panzer General», aunque se aprovechará la experiencia de los anteriores títulos de la misma serie.
Pero no es este el único proyecto de SSI, porque también está ultimado «Steel Panthers III. Brigade Command 1939-1999»,

que cubre las batallas más famosas acaecidas en ese periodo histórico respetando la forma de los anteriores juegos de la serie, pero con un nivel de detalle más exagerado y una representación de las unidades a menor escala. En total, más de 35 escenarios variados, un editor de los mismos, y una más que completa enciclopedia militar darán cuerpo a un título que ya nos suena familiar.

Como también ocurre con «Prelude to Waterloo», la última entrega de la serie "Battleground", de Talonsoft/Empire, que suena de nuevo cuando aún no se han apagado los ecos de novedad de «Bull Run», el anterior título. En «Prelude to Waterloo» se plasmará la famosa campaña poniendo especial atención en la realización de los mapas y en la minuciosidad histórica, que dará lugar a multitud de escenarios individuales reales e hipotéticos, lo que le convertirán en un fabuloso colofón para una serie de tanto éxito.

Igual éxito se le augura a «Close Combat 2: A Bridge Too Far», que ya sale con retraso, y con el que Atomic Games/Microsoft intentarán pulir aspectos del combate en tiempo real y de la realización propia del juego que no les quedaron muy definidos en la primera parte. Se perseguirá una mayor profundidad estratégica, con mayores variaciones en el transcurso de escenarios y campañas; y el nivel de control operacional será también mayor, con las distintas batallas más cohesionadas entre sí. Habrá editor, multijugador mejorado, y un aspecto gráfico parecido, con pocas novedades aparentes. Aunque sea un tema ya usado en otros wargames, el peculiar desarrollo del acontecimiento histórico le da una belleza especial.

Como hoy vamos de segundas partes, también lo es «Civil War Generals 2», de Sierra, que jugará con la variedad de armas, tipos de terreno, unidades y batallas –más de 40–, encuadradas en un entorno intuitivo, para intentar ser el competidor aventajado de «Sid Meier's Gettysburg!». Algo así también le gustaría a «Cannonfire: Gettysburg», que cuenta con dos peculiaridades a su favor: ocupa un solo disco de 1.4 MB y funciona únicamente en Macintosh, y su sencillez y profundidad estratégica parecen ser bastante elevadas.

También «The Great Battles of Hannibal» es un nombre que os sonará a todos aquellos que hayáis jugado con «The Great Battles of Alexander», igualmente de Interactive Magic, y que mantiene la misma engine con algunos retoques gráficos y una ambientación histórica distinta que afectará directamente a la simulación de las batallas, que pretende ser totalmente realista.

Sólo nos queda en el tintero «TactOps98», una evolución del clásico que va a publicar Avalon Hill en PC y Mac. Un juego que, como los demás en breve harán compañía a los actuales «Pacific General», «The Ardennes Offensive», o «Napoleon in Russia». Como veis, nos esperan muchos y buenos wargames.

¡UNA DE MENSAJES!

Hoy venís con muchas ganas, porque ya directamente desde Uruguay, Marquicio Pagola nos trae un ingenioso truco para **«The Settlers II»**, que consiste en editar el fichero MISSIONS.DAT que hay en el directorio SAVE antes de haber jugado ninguna vez. En ese fichero no tenemos más que buscar la cadena 1000000000 y cambiar el cero correspondiente a la misión que queramos jugar por un 1, sabiendo que por ejemplo, el tercer cero corresponde a la misión tercera. También para este juego, María José Rangel, de Sevilla, no sabe qué hacer cuando las barracas se le quedan vacías y no salen más soldados. Solución: haz más barracas o consigue más materias primas para crear más soldados.

Del mismo estilo es el truco de nuestro amigo Tomás (tomas@meridian.es) de Manresa, pero para el **«AIV Networks»**. Para realizarlo salvaremos una partida nada más comenzar y editaremos el fichero AV.DAT, buscando la línea 000013B0, que sustituiremos entera por 0000 0000 80F0 FF69 80F0 FA02 9C31 0000. El resultado será que, cuando carguemos el juego, tendremos una multimillonaria cantidad de dólares para gastar.

En **«Red Alert»**, concretamente en la misión 13, la captura de la cronosfera debe hacerse ►


Cannonfire: Gettysburg


Close Combat 2

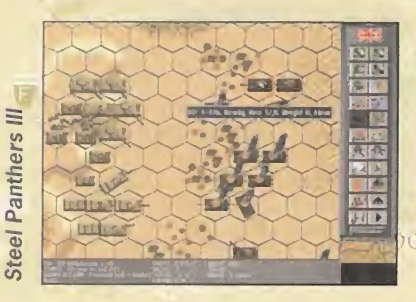

Civil War Generals 2


Sid Meier's Gettysburg!

El wargame que está preparando Sid Meier se está empezando a comparar en jugabilidad, calidad y diversión con el mismísimo «Civilization II»


Great battles of Hannibal


Panzer General II


Steel Panthers III


Prelude to Waterloo

Hay que hacer notar el gran crecimiento que están empezando a tener los wargames, sobre todo por parte de los próximos lanzamientos que preparan las grandes compañías

con sumo cuidado, pues el menor error provocará que los aliados la destruyan. Por tanto, no debéis hacer pasar sobre ella ningún avión espía; en su lugar, cread un gran grupo de tanques y limpiad el camino para que vuestros ingenieros lleguen hasta ella. Si aún así no lo conseguís, entonces capturad los barracones que hay al noroeste de la cronosfera, y construid infantería de cohetes suficiente para acabar con los helicópteros que la amenazan mientras la protegéis igualmente de ataques por tierra. Cuando hayáis acabado con todas las tropas aliadas, aún sin haber capturado la cronosfera, finalizaréis la misión. Muchos habéis preguntado por esta fase, como nuestro amigo Beltrán de la Vina, de Málaga.

«Warhammer» es otro juego para el que hace poco encontramos un truco muy efectivo que nos permitirá obtener distintas ventajas. El proceso es arrancar el juego normalmente y abrir cargar una partida salvada. Seguidamente, dejamos el juego en segundo plano y con el bloc de notas abrimos un fichero que se llama ARMY.MRC, y que está en el directorio de partidas salvadas. Ahora podremos modificar los parámetros de ese fichero, que afectan a número de unidades, el estado de las mismas o sus objetos mágicos si los conocemos. De igual forma, con un editor hexadecimal podremos cargar un fichero SAVEGAME y en la posición F0 podremos cambiar la cantidad de oro del que disponemos, cambiando por ejemplo F701 por FFFF. Este truco va dedicado a Víctor Pont Pérez, que nos lo pedía expresamente.

PREGUNTAS NADA INDISCRETAS

Como las de Óscar Mateu, que está atascado en la fase 4 de GDI y 6 de NOD en **«Command & Conquer»**. En la 4 GDI tienes que recuperar una caja de la base NOD, que está en el sur del mapa. Lo primero es destruir la Mano de NOD con granaderos y APC para que no pueda producir más tropas. Después, la estrategia puede ser ir hacia el este y al sur y enfrentarse a un tanque y al grueso del ejército NOD que te seguirá, o atacar a saco con los APC la base NOD e ir directamente a por la caja. Recuperar un detonador es el objetivo de la misión 6 NOD, en la que no recibes refuerzos y por tanto tienes que conservar tus tropas intactas hasta que llegues a la base. Una vez allí, la táctica más efectiva es el ataque frontal hacia la caja que contiene lo que necesitas. Dada la dificultad de la misión, precisarás de algunos intentos hasta tener éxito.

Sin salirnos del mismo juego de Westwood, Francisco Soler Domínguez de Almería, nos pregunta si los ficheros de audio de **«C&C»** se pueden copiar a **«Red Alert»**, pues lo ha intentado sin éxito. No me extraña que no lo hayas conseguido, puesto que los formatos son totalmente distintos e independientes, y cada juego está diseñado para que funcione con su grupo de ficheros predefinido.

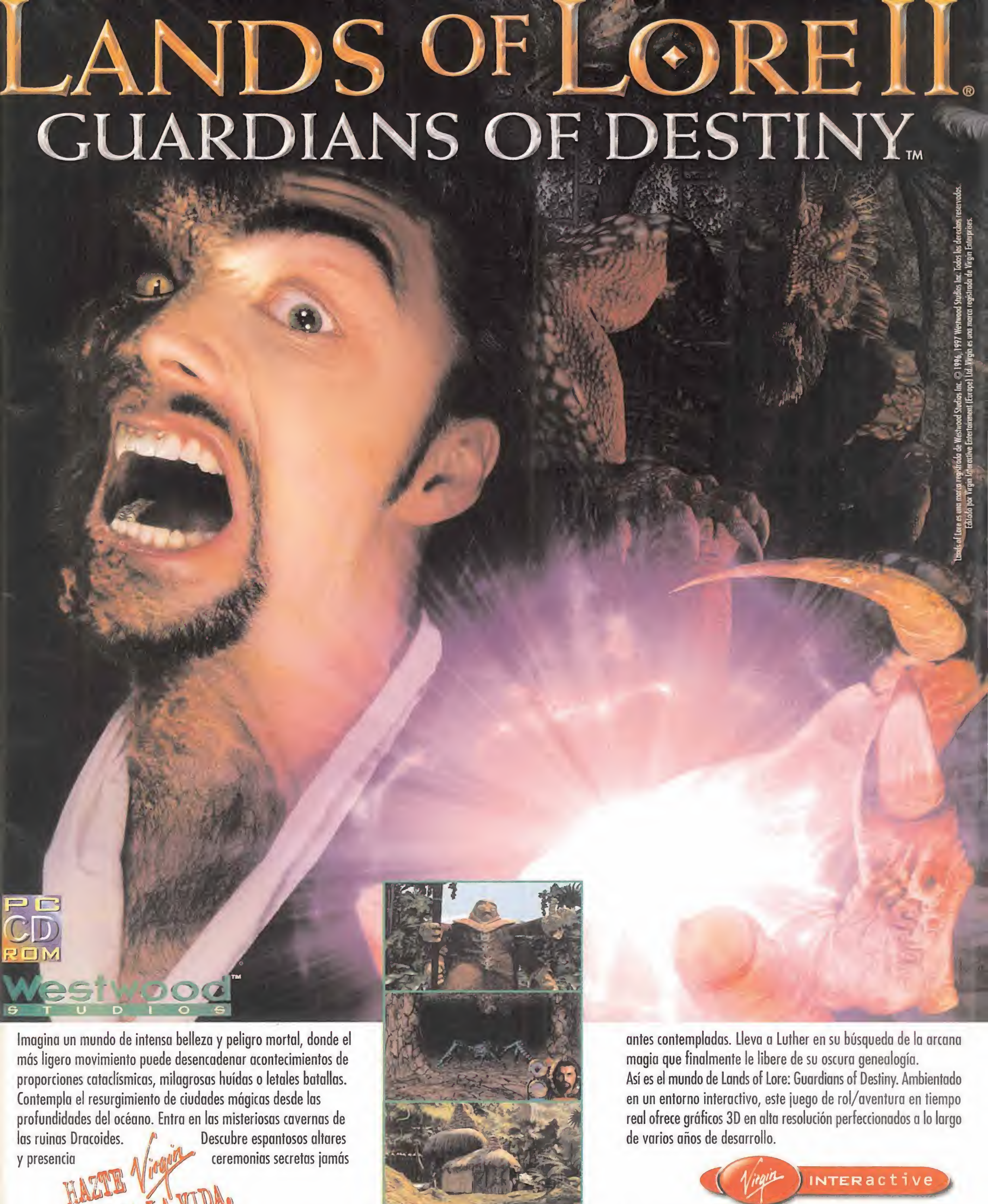
Alejandro Puerta nos pide un truco para **«Colonization»** que, aunque conocido, no por eso vamos a dejar de repetir. Simplemente mantén pulsada la tecla ALT y escribe WIN, para mostrar el menú Cheat del juego. A partir de aquí, todo tuyo.

Lamento decir a Juan Nicolás Benegas que, en **«Panzer General»**, el único truco con el que puede contar es con su propia habilidad. Si estás atascado en el escenario de Bélgica, no obstante, puedo darte unos consejos: intenta realizar un avance lo más rápido posible, con tus JU-87 apoyando a los blindados en los ataques a las unidades enemigas, sobre todo los correosos tanques Matilda. Quizá tu error resida en que has comprado mal las tropas del núcleo de tu ejército; prescinde de los vehículos de reconocimiento, mejora los tanques de infantería a pesados, y compra bombarderos tácticos en lugar de los de nivel.

Finalmente, dentro del apartado de breves, para Javier Crespo Valle que nos pedía trucos para **«Admiral Sea Battles»**, decirle que no existen; y para José Luis Sánchez (jlsan@teleline.es) que al **«Pacific General»** se puede jugar por red y por Internet. Y con esto hemos terminado el descanso y ya es hora de volver al campo de batalla. Que tengáis suerte en vuestras batallas personales.

El Estratega Anónimo
(alias Giuseppe Garibaldi)

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. *C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre* **ESCUELA DE ESTRATEGAS**. *También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:* **estrategas.micromania@hobbypress.es**



LANDS OF LORE II®
GUARDIANS OF DESTINY™
Lands of Lore es una marca registrada de Westwood Studios Inc. © 1996, 1997 Westwood Studios Inc. Todos los derechos reservados.
Editado por Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises.
PC CD ROM
Westwood STUDIOS™
Imagina un mundo de intensa belleza y peligro mortal, donde el más ligero movimiento puede desencadenar acontecimientos de proporciones cataclísmicas, milagrosas huídas o letales batallas. Contempla el resurgimiento de ciudades mágicas desde las profundidades del océano. Entra en las misteriosas cavernas de las ruinas Dracoides. Descubre espantosos altares y presencia ceremonias secretas jamás antes contempladas. Lleva a Luther en su búsqueda de la arcana magia que finalmente le libere de su oscura genealogía.
Así es el mundo de Lands of Lore: Guardians of Destiny. Ambientado en un entorno interactivo, este juego de rol/aventura en tiempo real ofrece gráficos 3D en alta resolución perfeccionados a lo largo de varios años de desarrollo.
HAZTE Virgin PARA TODA LA VIDA.
Virgin INTERactive




ECTS 97

GRANDES PERSPECTIVAS

Este año, el ECTS parece haber resurgido de sus cenizas. Si las dos últimas ediciones parecían no ofrecer un futuro realmente explosivo, todo ha cambiado en Londres en el último Septiembre. Cierto es, de todos modos, que las diferencias con el E3 de Atlanta no fueron grandes, pero alguna novedad hubo. Y, lo más importante, una presentación real de títulos que están, prácticamente, en puertas. Por eso, este año hemos hablado más que nunca con los responsables del software a nivel internacional, y desvelamos en las siguientes páginas algunos secretos, y sorpresas, sobre una nueva temporada que ofrece grandes perspectivas.



LAS ESTRELLAS DEL ECTS

Junto a los títulos, tecnologías y compañías presentadas en primera persona por los responsables más directos que se encontraban en el ECTS 97, otros títulos, la gran mayoría conocidos, se perfilaban como las verdaderas estrellas para los próximos meses. No están quizá todos los que son, pero son todos los que están. Así que no perdáis de vista estos nombres, ni por un momento.

3Dfx Los reyes del hardware

Desarrolladores de una tecnología que ha revolucionado el PC y ganado el premio al mejor hardware del año. Hardware que han licenciado a decenas de compañías para la fabricación de tarjetas 3D... Todo un "shock" en el mundo del PC, del que aún no estamos repuestos. Hablamos con el PR de 3Dfx, Chris Kramer, quien nos desvela algunos secretos de la compañía.



MM.: ¿Qué hay de cierto sobre un nuevo chipset en desarrollo, por parte de 3Dfx?

CHRIS KRAMER: *Bueno, es cierto que en la compañía se está investigando en nuevas tecnologías pero, aún siendo optimistas, no creemos que se vaya a ver un hard nuevo antes de mediados de 1 998. Ahora mismo, lo que nos tiene ocupados es mejorar la tecnología existente de VooDoo Graphics.*

Lo que no descartamos es licenciar esta tecnología actual a más compañías en todo el mundo, pese a que, hoy día, tenemos acuerdos con una veintena de empresas, como Diamond, que se mantiene entre las más destacadas.

Una novedad interesante es que ya está disponible una tarjeta basada en el chipset VooDoo para ordenadores Macintosh, desarrollada por una compañía tejana llamada Techworks. Algo que beneficiará a todos los usuarios de Mac puesto que los juegos actualmente en desarrollo previstos para este sistema contarán, casi seguro, con la opción de soporte 3Dfx, como «Quake», que puede ser uno de los grandes bombazos en formato Mac, para este año.

MM.: De todos modos, y aunque 3Dfx se está imponiendo a sus competidores, ¿no creéis que con la actual situación del mercado, lo más lógico sería adoptar aceleración 3D por hardware directamente sobre placa madre?

C.K.: *Bueno, eso es algo que está en proyecto. Actualmente, nuestra política de desarrollo sigue dos vías. La primera es la producción de tecnologías para licenciar a fabricantes de tarjetas aceleradoras. Algo que no variará en el futuro, para que siempre pueda estar disponible para todo tipo de usuarios. Y la segunda se basa en las conversaciones que tenemos con fabricantes de placas madre, que en un futuro a medio plazo incluirán esta opción, sin necesidad de instalar nada adicional, lo que resolverá, además, el problema de la incompatibilidad por software.*

Es un modo de asegurarnos de que todo el mundo, de una u otra manera, tenga acceso a la tecnología 3Dfx.

MM.: ¿Qué pensáis de la posible competencia que puede tener 3Dfx ahora mismo?

C.K.: *Siempre es bueno tener competidores. Es algo que te motiva. Rendition, por ejemplo, tiene una gran tecnología. Lo mismo se podría decir de nVidia, o el PowerVR de NEC. Sin embargo, con los casi dos años que llevamos como compañía, desarrollando e investigando en la más alta tecnología, estamos en condiciones de considerarnos como líderes.*

No es la tecnología, lo que realmente cuenta en este caso, sino el soporte que tenemos con los juegos disponibles, y los que se están desarrollando ahora. Un gran porcentaje de títulos en desarrollo cuentan con soporte 3Dfx, o compatible, a través de D3D. Y algunos de ellos están explotando la tecnología de modo excepcional; como puede ser «Quake II», por poner un ejemplo.

Además, se está demostrando que VooDoo Graphics aún no ha llegado al límite lo que, por otro lado, nos hace tener el tiempo suficiente como para trabajar en esa nueva tecnología que os comentaba, y que irá muchísimo más lejos aunque, por supuesto, mantendrá una compatibilidad total con la ya disponible.

MM.: Actualmente, ¿cuáles son los APIs que mejor explotan las posibilidades de las tarjetas 3Dfx?

C.K.: *Si se quiere trabajar con todas las opciones a tu favor, lo mejor es inclinarse por Glide, el específico de 3Dfx, aunque con D3D, pese a ser menos potente y algo más complicado para trabajar, ya que es más genérico, también se consiguen buenos resultados. Casi se podría decir que el 60% de los desarrolladores trabajan con Glide, y el 40% restante con D3D.*

MM.: ¿Qué juegos crees que, hoy día, mejor han sabido aprovechar las posibilidades de la tecnología 3Dfx?

C.K.: *Es difícil decir sólo uno, pues depende, en gran medida, del género, las preferencias de cada cual, etc. Por ejemplo, yo soy un fan de «Quake», y «GLQuake» es un gran programa; también sé que «Quake II» va a resultar un juego brillante.*

Otros títulos en desarrollo, como «Unreal», «Forsaken» o «Incoming», de Rage Software, también presentan un aspecto realmente excepcional.

En total, calculamos que estas Navidades, sólo en Estados Unidos, habrá un total de 200 juegos que soporten 3Dfx, y la mayoría tienen mucha calidad.



BLADE RUNNER

Redefinir el género de la aventura. Ese es el objetivo de Westwood y «Blade Runner». Aplicar términos como "tiempo real" o "iA", con todo lo que implican, a una aventura. Es suficiente como para hacer pensar bien de un título que, según sus creadores, nunca es igual cuando se juega más de una vez. Todo lo que se pueda especular, seguramente, dejará corto el resultado final.
Westwood Studios



MESSIAH

Los reyes de los juegos más originales de los últimos tiempos atacan de nuevo. «Messiah» está hecho para sorprender, y para revolucionar con su tecnología. Un juego que camina entre la acción y la aventura, dotado de un diseño gráfico fantástico, unas animaciones extraordinarias, y una jugabilidad a prueba de bomba. Una joya que no podréis dejar lado.
Shiny Entertainment

QUAKE II

Talento en estado puro

Barret Alexander,
director de desarrollo y productor de id Software, para Activision

Por supuesto, no podían faltar aquí los reyes de los juegos 3D. Id Software está, de nuevo, en puertas de sorprender, arrasar y dar una verdadera lección de programación, técnica, diseño y talento con el único y verdadero juego que dejará a «Quake» en mantillas. Es decir, «Quake II». Un prodigio que romperá, otra vez, moldes.

En preparación: **PC CD**



Es difícil contemplar las, aún, no definitivas escenas de «Quake II» en funcionamiento, y no quedarse con la boca abierta. Es difícil imaginar cómo, una vez más, John Carmack y los talentos prodigiosos de id Software son capaces de superar lo imaginable, e ir más allá que los demás, creando escuela. Pero es totalmente cierto. Barret Alexander, productor y director de desarrollo de id lo tiene muy claro. "La verdad es que, pese a mantenerse la base de «Quake», casi todo ha sido reprogramado. Engine, editores, herramientas... Las tarjetas 3D serán utilizadas en todo su potencial, y el mismo desarrollo de la acción ha sido rehecho. Todo se puede considerar como nuevo. Es un juego nuevo, de hecho."
Cierto. Tecnológicamente no tiene nada que ver, apenas, con «Quake». Los personajes doblan en número de polígonos y frames de animación a los del primer programa. Se han incluido también, como base, efectos de luz y transparencias inexistentes en «Quake» y, quizá lo más importante, es una aplicación nativa de Windows 95. "El salto tecnológico ha sido importante y estamos por delante de otros juegos que se basan en el engine de «Quake», u otros de características parecidas. (...) Aún así, creemos que existe un nivel muy alto en los títulos de otras compañías, pero estamos seguros de que «Quake II» será aún mejor. (...) En cualquier caso, el desarrollo de la acción ha sido muy importante en el juego. Está concebido con más sentido de aventura, y los niveles pueden, y deben, ser visitados varias veces. Hay muchas más zonas secretas, armas, puzzles..."
Pero, ¿hasta qué nivel es capaz de llegar id, realmente? Si «Quake II» parece ahora mismo el summun de los juegos 3D, ¿qué nos depara el futuro? Es difícil saberlo, pero los rumores apuntan a una tecnología radicalmente diferente, basada en gráficos fractales. "Sí, es cierto. John (Carmack) está trabajando en esa línea, pero no es más que la política habitual de id. Una vez se ha desarrollado una tecnología, se producen dos juegos, y luego se da el salto. Pasó con «Wolfenstein», «Doom», y ahora con «Quake». Será algo, eso sí, revolucionario."



Algo que no dudamos ni por un instante y, aunque aún no es oficial, y Barret Alexander no nos lo dijo y pueden surgir miles de cambios hasta entonces, apuntad este nombre y esta fecha, que hemos conseguido para vosotros: «Trinity», Otoño del 98.

WING COMMANDER PROPHECY

¿Adios a las películas interactivas?

Rod Nakamoto,
productor de Prophecy para Origin

Afrontar una nueva entrega de «Wing Commander», desde el aspecto del desarrollador, es una tarea que se antoja muy complicada. ¿Qué se puede hacer para innovar una serie que, en apariencia, ha ofrecido todo lo que debía ofrecer? Quizás, el volver a los orígenes. Eso, al menos, se desprende de la conversación con Rod Nakamoto.

En preparación: **PC CD**

La más importante diferencia con los anteriores títulos de la serie, según mr. Nakamoto, y que es la base real del desarrollo de «Prophecy» es, ni más ni menos, que el propio juego. Semejante perogrullada se explica si tenemos en cuenta lo que «Wing Commander III y IV» eran realmente: películas interactivas.
"El FMV ha pasado ahora a un segundo plano", afirma Nakamoto, "y lo realmente importante es la jugabilidad. La acción que se muestra en el juego. Las secuencias de vídeo son ahora un mero apoyo al conjunto."
"Lo que hicimos", prosigue Nakamoto, "en primer lugar fue diseñar toda la acción de las misiones, y las principales opciones de juego. Luego, ya pensamos en las secuencias cinemáticas y las basamos en lo que habíamos preparado con anterioridad. «Prophecy» representa el comienzo de una nueva trilogía, y todas la historia, las acciones, los personajes, los diseños, naves, etc., son nuevos.
Un ejemplo claro está en que, por vez primera, hemos incluido las opciones multiusuario, para red y por Internet."
Así, y con semejante despliegue de novedades, ¿hasta qué punto pueden afectar estas al apartado técnico?



"La base tecnológica", afirma Nakamoto, "es también nueva. El engine 3D, el soporte para aceleración por hardware, los efectos de luz... todo ha sido renovado y mejorado, aunque por supuesto, se mantiene la base de jugabilidad, pero quizá volviendo más a los orígenes de la serie que a los últimos títulos. En cierto sentido creo que podríamos considerar «Prophecy» como un juego con un componente mucho mayor de simulación, del que ofrecían los anteriores títulos de la serie, puesto que ahora cada nave, y en muy distintas circunstancias, tiene sus propias características y reacciones específicas."
En definitiva, una renovación total, a todos los niveles que promete, eso sí, no defraudar a ningún seguidor de la serie, y busca, además, incrementar su número con unos cuantos usuarios más, que encuentren ahora lo que antes no podían disfrutar.

FORSAKEN Afán de superación

Joe Bonar, productor de Probe para Acclaim

Un título que va a llevar los entornos 3D al límite. Eso es «Forsaken», revisitación del concepto de «Descent», que explota las posibilidades de la aceleración 3D a un nivel no visto hasta el momento, y que promete saciar las ansias de calidad de los usuarios más exigentes. Hablamos con Joe Bonar, productor de Probe.

En preparación: **PC CD, PLAYSTATION, N64**

MICROMANÍA: ¿Qué tiene «Forsaken», en cuestión de tecnología, que permita obtener los resultados tan explosivos que estáis consiguiendo?

JOE BONAR: *Bueno, todo se basa en la experiencia previa como compañía, en el talento de nuestros programadores y en el desarrollo de herramientas de trabajo propias, para entornos 3D.*

Nuestro primer juego 3D fue «Alien Trilogy», para el que desarrollamos un buen engine 3D, pero que, por desgracia, tuvimos que dejar de lado para futuros desarrollos, pues era demasiado específico para el juego como para ser versátil en otras áreas, como una libertad absoluta de movimientos en el espacio, tal y como muestra «Forsaken». Tuvimos que partir casi de cero, creando herramientas y engines que nos permitieran trabajar con efectos dinámicos de luz, render en tiempo real, etc. Básicamente hemos tratado de evitar los errores que cometimos con otras herramientas, con lo que nuestra futura producción se basará en la actual tecnología, mucho más versátil y potente.





Por otro lado, la base del diseño se establece en las más importantes herramientas de diseño existentes: "3DS MAX", "LightWave", "Nichimen Graphics", "Softimage"... lo que nos permite conseguir grandes resultados visuales.

MM.: ¿Qué sistema de trabajo estáis siguiendo, al desarrollar un juego como «Forsaken», en sus múltiples versiones?

J.B.: *Siempre comenzamos a desarrollar la versión más compleja que, en este caso, es la de PC. La razón es que es mucho más sencillo abordar primero las tareas más difíciles, y luego minimizar resultados para otras plataformas más simples, como PlayStation y Nintendo 64.*

PC es una versión mucho mayor que las otras y mejor tecnológicamente. Aunque el juego no necesitará obligatoriamente aceleración 3D el hardware disponible hoy para PC permite obtener resultados mucho mejores que cualquier otro. Además, el PC siempre está en evolución, y cada vez se pueden hacer más cosas. Como en el juego en red, por ejemplo, que es uno de los puntos fuertes de «Forsaken».

MM.: ¿Quiere eso decir que es el aspecto más importante del juego?

J.B.: *No, ni mucho menos. En realidad, el objetivo que tuvimos fue desarrollar el mejor juego posible para un único usuario, y luego aplicar todas las opciones al juego en red. Por ejemplo, una de las mayores críticas que se hicieron a «Descent», en la opción de un único usuario, era que, al final, resultaba reiterativo. Eso no pasará con «Forsaken», en absoluto. Uno de los puntos más importantes, si quieres destacar algo concreto, es el engine de I.A. De hecho, los enemigos en «Forsaken» son capaces de aprender de sus errores, e incluso de los tuyos. Si el juego capta comportamientos en el usuario que den buenos resultados, es capaz de copiarlos y aplicarlos a los enemigos, de modo que cada partida es un mundo aparte.*

MM.: «Forsaken» es uno de los juegos que mejor explota las posibilidades de las tarjetas 3D. ¿Qué piensas de esta tecnología para un futuro a corto plazo?

J.B.: *Sin duda, se convertirá en un estándar. Ahora mismo, es un engorro invertir dinero en un buen ordenador, para luego seguir gastando más en adquirir una tarjeta 3D, aunque los resultados son, desde luego, magníficos. Pero creo que de aquí a un año, como mucho, veremos ordenadores con aceleración incorporada de fábrica. De hecho, algunas marcas, como Gateway, ya incluyen aceleración 3D por hardware en sus últimos modelos.*



DREAMS TO REALITY

El software francés, en general, y el de Cryo, en particular, augura grandes momentos de diversión. «Dreams» es una apuesta por la tecnología y por la jugabilidad. Cogiendo lo mejor de títulos ya existentes, pretende dar una vuelta más de rosca a los mundos 3D. Que lo consigan no sería algo extraño, puesto que lo visto hasta el momento, hace pensar en un resultado brillante.
Cryo



RIVEN

Si «Myst» ha sido uno de los juegos de más éxito de la historia, «Riven» no podrá hacer sino dejarlo pequeño. Cyan posee capacidad de conseguir que todos sus productos sean auténticos números uno. Y si lo que buscáis es aventura, ambientación, calidad y diversión, «Riven» será el título que necesitaréis.
Cyan/Broderbund



¿Hasta dónde
te gustaría llegar...?
Ubi Soft
KIKO
WORLD FOOTBALL
'98
Con KIKO WORLD FOOTBALL llegarás a jugar en tu equipo preferido:
• ¡Un juego rápido y con una jugabilidad nunca vista! ¡El preferido de KIKO!
• 358 equipos de primera división de todo el mundo. ¡El tuyo también está!
• ¡Alucina! Creando tus propios jugadores, equipos y torneos.
Disponible en CD-Rom PC en Octubre. ¡Resérvalo ya!
CD-ROM PC
http://www.ubisoft.com/spain/
UBI SOFT S.A.
Plaza de la Unión 1
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60
Ubi Soft
ENTERTAINMENT

SHADOWMAN

Todo 3D

Guy Miller y Simon Phipps, productores de Iguana, para Acclaim

Después de romper todos los esquemas en N64 con «Turok», Acclaim tiene la intención de acabar con esquemas obsoletos y viejos moldes, también en PC. Las tarjetas aceleradoras tienen gran parte de culpa, pero es el talento de los programadores de sus compañías afiliadas, como Iguana, que con la versión para compatibles de «Turok» y el desarrollo de «Shadowman», lo que puede poner el mundo de los juegos 3D a sus pies.

En preparación: **PC CD, NINTENDO 64**



Los productores de «Shadowman» son tajantes desde el principio acerca de todo lo que concierne a su juego. "No nos hemos basado para nada en el engine de «Turok», afirman, "y desde el principio, concebimos «Shadowman» como un título que debía ser original en concepto, acción, estructura, diseño y tecnología."

El título se basa en un personaje de cómic, cuya existencia transcurre a caballo entre dos dimensiones. Aunque, afinando más esta idea, realmente se trata de dos personajes. Uno vive en el mundo real y el otro, Shadowman, es su alter ego en un universo paralelo. La acción del juego pasa de un mundo a otro según la situación concreta, por lo que la aventura puede llegar a niveles de complejidad elevadísimos.

"Nuestra intención era ofrecer algo diferente a todo lo que se ha visto hasta el momento en aventura, y para ello la tecnología se convertía en un aspecto trascendental. Desarrollar el engine nos llevo más de un año, pero los resultados son todo lo buenos que esperábamos. Una construcción que se vea en el horizonte, en un momento de la acción, y que se pueda confundir con un gráfico bitmap perteneciente a un plano de fondo, se va acercando paulatina y continuamente hacia el jugador, hasta apreciarlo en toda su verdadera naturaleza como un modelo 3D detallado; en este proceso los escalados son perfectos y, además, el paso de un escenario exterior a uno interior no sufre ningún proceso extraño en la generación gráfica, ni salto alguno."

Contando con la aceleración por hardware, «Shadowman» aparece como un título magnífico, gráficamente hablando, aunque la opción de render en tiempo real, únicamente por software, también estará presente.



Los complejos puzzles, la interacción con el entorno, la ambientación... Todo hacía aparecer a «Shadowman» como un título sobresaliente. Pero lo más impresionante es que hablamos de un juego que estará disponible en el otoño del 98. Y si ya se perfila así, dejemos volar la imaginación para pensar en lo que puede mejorar en un año.

MASK OF ETERNITY

La nueva cara de la aventura

Roberta Williams, directora del proyecto para Sierra

Decir Sierra y Roberta Williams, es decir Aventura, así, con mayúsculas. Todos los títulos de la saga «King's Quest» han dejado profunda huella en el género, gracias al talento de esta mujer. Pero ahora ha llegado, en sus palabras, el momento del cambio. Un cambio representado por «Mask of Eternity», y que sorprenderá, a buen seguro, a los seguidores de los productos de la compañía americana.

En preparación: **PC CD**



La primera pregunta es sencilla, y fácil de imaginar. ¿Cómo será «Mask of Eternity»? Según Roberta Williams, "«Mask of Eternity» es una aventura 100%. Pero es también un nuevo concepto en el género. Hemos desarrollado un entorno 3D real, en el que la interacción con el escenario es un punto básico. La exploración, descubrimiento de objetos, resolución de puzzles y enigmas y diálogos con los personajes se convierten en los puntos fuertes."

Casi todo nos cuadra con la habitual concepción de la aventura gráfica y de la saga «King's Quest»... Casi todo, a excepción de "entorno 3D". ¿Cómo, y por qué, se ha dado un giro tan radical al género?

"Para mí", afirma Roberta, "los mundos 3D son el futuro del videojuego". Así de rotundo. Mas, ¿serán capaces los seguidores de la saga de aceptar este brusco cambio? "Seguro", continúa mrs. Williams, "puesto que la base del juego es idéntica a lo que se puede contemplar en títulos precedentes. Hemos introducido, quizá, algún componente más de JDR, pero todo es pura aventura. Sólo que ahora es mucho más real que antes, puesto que el jugador estará, en la práctica, allí."

Por supuesto, tecnológicamente la puesta al día también se hace presente. "La base técnica es el engine que se usa en nuestros simuladores, por lo que a diferencia de otros juegos 3D, la generación, y el realismo e interacción con el entorno son mucho más profundos que en títulos de otras compañías. Hemos incluido también opciones gráficas avanzadas, como soporte de aceleración 3D por hardware, transparencias, efectos dinámicos de luz en tiempo real..." Algo que, también, a priori, se dará, aunque con una calidad inferior, claro está, sin el soporte de las tarjetas aceleradoras. Esto implica, es fácil deducirlo, un equipo bastante potente en cuestión de procesador y memoria. Algo que, de todos modos, y dada la fecha de salida del juego –mediados del 98– puede ser ni más ni menos que un estándar.

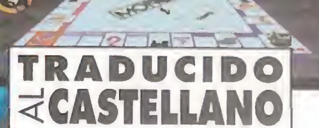
Pero, a pesar de todo, la duda persiste. ¿Será este cambio demasiado radical? "No, en absoluto. Otros títulos en preparación de Sierra, como «Gabriel Knight 3» también presentarán entornos 3D, aunque distintos del de «Mask of Eternity». En este caso serán escenarios fijos, con render en tiempo real de los personajes", algo muy similar, en resumidas cuentas, a la saga «Alone in the Dark», "e incluso", continúa Roberta, "puede que la próxima aventura de «Larry» también sea 3D. Pero esto es aún muy prematuro. De todos modos, reitero que el futuro está en los entornos 3D. La aventura clásica no creo que vuelva, como tal."

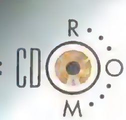
MONOPOLY

¡Arruina a tus amigos!

Monopoly cobra vida con fichas que se mueven en pantalla, animaciones, sonidos en directo... cómprate Madrid en esta versión interactiva del clásico juego de tablero. Recorre las calles de la ciudad y especula con las plazas, paseos... Después, construye casas y hoteles y espera a que tus rivales caigan en las casillas, serás millonario al instante.

- Juega sobre las calles de Madrid
- Hasta 6 jugadores en una misma partida (4 en PlayStation.)
- Más de 800 animaciones llenas de color.
- Juego a través de Internet con jugadores de todo el mundo (versión PC.)
- Traducido al castellano.



Disponible en: 

Próximamente en: 

ELECTRONIC ARTS

HASBRO Interactive

Una buena base

Jon Richmond, Presidente de Fox Interactive

Fox Interactive, la división interactiva de Fox, cuenta con una gran ventaja sobre otras compañías: la experiencia que, en otras áreas, como cine y tv, aportan sus componentes al desarrollo de videojuegos. Algo que Jon Richmond cree fundamental, a la hora de afrontar un proyecto importante.



MICROMANÍA: ¿Qué relación de trabajo existe entre Fox Interactive y el resto de la compañía?

JON RICHMOND: *Solemos trabajar codo con codo. Sobre todo con los departamentos creativos –guionistas, diseñadores...– de cine y tv, pues su experiencia es una gran ayuda al diseñar un buen guión, que es la base de nuestros títulos.*
Por ejemplo, con el juego de «X Files», los guionistas de la serie, incluyendo a Chris Carter, están preparando las bases de una historia que se puede aplicar a un soporte interactivo, como el PC, para conseguir los resultados deseados.
Otro ejemplo es el guión de «Alien. Resurrection», para el que también estamos en contacto con los creadores de la película, diseñadores, etc. En este caso, aunque será un título de acción, en 3D, el concepto es realmente importante, y su desarrollo será realmente complejo, y profundo.
En otros casos, bueno, depende del juego en concreto. Cada título es un universo aparte, y según se trate de acción, aventura, etc., se plantea de uno u otro modo.

MM.: En todo caso, Fox siempre trabaja con "third parties" para el desarrollo de cualquier juego pero, en el caso de «Croc», la idea básica del juego es, por vez primera, totalmente original con respecto a las posibles licencias de Fox, cine y televisión.

J.R.: *Sí, es cierto. En este caso, Argonaut fue el único responsable del juego, tanto en diseño como en idea y desarrollo. No es algo que creamos que vaya a ser un caso único. Pensamos que en el futuro existirán más títulos de Fox Interactive que no serán, necesariamente, licencias de una película o una serie de televisión aunque, desde luego, ésta es nuestra principal fuente de inspiración.*
Lo que sí seguiremos manteniendo es una política de desarrollar siempre con "third parties". No tenemos intención de crear un grupo de programación interno, puesto que, hasta ahora, nos ha ido muy bien así. Lo que siempre mantendremos será un productor asociado a la compañía, puesto que es indispensable para este tipo de colaboraciones.

MM.: ¿Cuál es tu opinión sobre las nuevas tecnologías en el mundo del software, y qué aplicación tendrán en futuros proyectos de Fox Interactive?

J.R.: *Realmente, es algo que es difícil de contestar. La razón es que cada juego puede necesitar de algo muy concreto, y no hay por qué pensar en un estándar. En ciertos casos, la aceleración 3D, como en «Croc», será una opción importante, al igual que en su continuación, «Croc 2», ya prevista. En otros, como «X Files», el guión será lo que marque la pauta. «Alien. Resurrection» combinará guión y tecnología 3D...*
En cualquier caso, la tecnología disponible siempre será utilizada, para sacar el máximo provecho posible de cualquier juego. Ahora, por ejemplo, tenemos dos nuevos títulos para Nintendo 64 en previsión, aunque aún no sabemos si el desarrollo se hará para cartucho o para 64DD. Todo depende de los resultados que el 64DD pueda ofrecer.



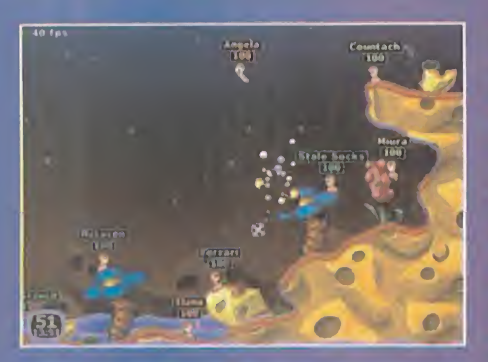
F1 RACING SIMULATION

Cuando todo el mundo creía que un juego como «Grand Prix 2» sería insuperable, aparece «F1 Racing Simulation», el título con el que Ubi pretende romper el nivel al que Geoff Crammond situó la simulación. El posible handicap creado por la exclusividad del juego para tarjetas aceleradoras, queda sin embargo compensado con una calidad apabullante.
Hay que verlo, para comprenderlo.
Ubi Soft



UNREAL

Se hace de rogar, pero cada vez presenta mejor aspecto. Los pequeños, múltiples y fascinantes detalles que ofrecerá «Unreal», tanto en diseño, concepción, realización y jugabilidad, siguen presentándolo como el gran aspirante al trono de la acción 3D, con el permiso de id. Pero, la pregunta ya empieza a hacerse cada vez más insistente: ¿para cuándo?
Epic/Gti



WORMS 2

«Worms» fue el juego más original del 95. «Worms 2» será, además, de los más divertidos que se puedan encontrar en los próximos meses. La idea básica es la misma, pero la realización ha subido el listón hasta un extremo altísimo. Nuevas acciones, más variedad de escenarios, un diseño rehecho de arriba a abajo y, por supuesto, la máxima diversión.
Team 17/Microprose



TOMB RAIDER 2

¿Qué se puede decir de Lara Croft que ya no se haya escrito, leído, visto u oído? Simplemente, se trata de uno de los títulos más esperados del año, y una de las aventuras 3D más logradas y apasionantes del momento. Un juego que, por nada del mundo, conviene perderse. En Core lo han vuelto a conseguir.
Core Design/Eidos

Todo el fútbol del



Mejora tu nivel competitivo con entrenamientos específicos: lanzamiento de faltas, corners y penaltis; uno contra uno; remate; defensa y habilidad de tus jugadores.



Infinidad de posibilidades tácticas. Los equipos reflejan fielmente el esquema de juego real propio de cada selección nacional.



Podrás disputar 5 competiciones internacionales distintas, desde partidos amistosos hasta El Mundial, el mayor espectáculo deportivo de la Era Moderna.



Ronaldo, Bergkamp, Zola, Raúl, Rivaldo, Shearer...Todas las estrellas del fútbol mundial reunidas en las 120 selecciones nacionales más importantes del globo.

El programa de fútbol

KICKO

El programa de fútbol mundial
KICKOFF 98

120 selecciones y 2.500 jugadores

con los comentarios de Juan Carlos Rivero

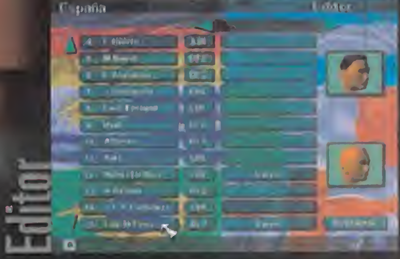
planeta por 2.995



El simulador incorpora la tecnología más avanzada, con una nueva engine que permite controlar jugadores de hasta 500 polígonos sin necesidad de tarjeta aceleradora 3D.



El ordenador adapta progresivamente su nivel al tuyo, te ayuda a mejorar garantizando emoción, competitividad y espectáculo en cada partido.



Realismo total. Podrás decidir y editar la imagen física de cada jugador, adaptando a la realidad desde su perfil hasta el corte de pelo.

mundial
FF 98

Nueva presentación
con poster



¡RESERVA YA TU EJEMPLAR ANTES DE QUE SE AGOTE!

Muy pronto a la venta en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

por sólo
2.995

pc cd rom DOS Win

ANCO

UN PRODUCTO DISTRIBUIDO POR
dinamic multimedia

w w w . d i n a m i c . c o m
91 658 6008 fax 91 653 2015

La Hispano marcha

No podía ser de otra forma. Desde sus inicios, LucasArts siempre ha mantenido la tradición de desarrollar –que no publicar– dos aventuras gráficas a la vez. Tras el anuncio de «Monkey III», ahora nos llega... «Grim Fandango». Y el nombre no es lo más extraño de todo...

Bienvenidos a una nueva reunión de El Club de la Aventura, donde cada mes se ponen al descubierto los más impenetrables secretos de las aventuras gráficas. Si queréis conocer las nuevas sorpresas de vuestro género favorito, sólo tenéis que permanecer con nosotros durante los próximos minutos. Las novedades de hoy no tienen desperdicio...

DOS NUEVOS BOMBAZOS

Los chicos de LucasArts están que lo rompen. No sólo tienen a todos los seguidores de Star Wars a sus pies, con tres títulos en capilla, sino que, además, están empeñados en recuperar el trono de las aventuras gráficas, gracias a «The Curse of Monkey Island» y al recién anunciado «Grim Fandango».

La nueva locura de Tim Schafer –creador de «Full Throttle» y «Day of the Tentacle»–, rompe con todos los moldes conocidos, al presentarnos una aventura gráfica en 3D inspirada en el folklore mexicano y la vida después de la muerte.

Manny Calavera, el protagonista, está cumpliendo el primero de sus cuatro años en el purgatorio. Su penitencia consiste en adoptar la personalidad de un agente de viajes, con la nada atractiva tarea de buscar clientes en la Tierra de la Muerte. Para ello, deberá ayudar a las almas recién fallecidas a encontrar su nuevo destino en el Más Allá. Sin embargo, una serie de malentendidos y funestas coincidencias desencadenarán toda una avalancha de acontecimientos que no sólo amenazan su trabajo, sino el destino final de su alma.

Todos los que hayan jugado al juego de estrategia «Afterlife», se sentirán como pez en el agua, ya que el argumento está basado en uno de los personajes que aparecen en dicho programa.

Misterio, intriga, peligro, crímenes, corrupción... Pese a las apariencias, «Grim Fandango» nos sumergirá en una historia compleja, oscura, en la que a cada paso que damos nos veremos sorprendidos por los giros que se producen en la trama. "Inspirada en las películas «Chinatown» y «Casablanca», «Grim Fandango» es la aventura gráfica más ambiciosa que LucasArts ha diseñado nunca", afirma Bárbara Gleason, productora de marketing de la compañía.

El desarrollo sigue la línea de «Alone in the Dark», con personajes en 3D generados en tiempo real, y una ambientación mezcla de la cultura mexicana y la película «Pesadilla Antes de Navidad», con el pequeño detalle de que todos los personajes son esqueletos.

Una aventura original, extraña y atractiva, que saldrá a la venta en la primera mitad de 1.998. Todavía tenemos unos meses por delante para analizar en profundidad todas y cada una de sus prometedoras características. Paciencia...

En referencia al titular que acompaña la presentación de la reunión mensual, hay que decir que no sólo está relacionado con la herencia hispana de la nueva aventura de Lucas, sino también con la sorpresa que Dinamic y Péndulo Studios nos tienen preparada. Su nombre: «Hollywood Monsters», la segunda aventura gráfica del grupo de programación español Péndulo, tras «Igor, Objetivo Uikokahonia». De momento, las únicas noticias conocidas al respecto es que el tema principal de la banda sonora está compuesto e interpretado por el mítico grupo pop La Unión, por lo que todo indica que no se han escatimado medios ni esfuerzos para crear una aventura gráfica como el software español se merece.

Os recuerdo también que, en cuando leáis estas líneas, «Broken Sword II» y «The Last Express» ya habrán visto la luz, así que ya podéis resarciros del verano de sequía. Y esto no ha hecho nada más que empezar...

MONKEYMANÍA

La inminente llegada a puerto del ansiado **«The Curse of Monkey Island»** ha originado toda una avalancha de cartas relacionadas con la ya inmortal saga. Afortunadamente, aprendices de piratas como Cristóbal Lendinez, David Hidalgo, Rubén Perales, Marcos Asensio, Javier Martí, Óscar López o Ángel Arenas, han podido descubrir el secreto de la Isla del Mono gracias a las soluciones interactivas del CD del mes pasado.

NOTA IMPORTANTE

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: ***MICROMANIA***, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid

No olvidéis incluir en el sobre la reseña ***«EL CLUB DE LA AVENTURA»***, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: ***clubaventura.micromania@hobbypress.es***

LucasArts no deja de sorprendernos, y ahora lo hace con la noticia de la creación de una nueva aventura. Su nombre, «Grim Fandango»









No abandonamos las locas historias de Guybrush Threepwood, ya que la demo jugable de «The Curse of Monkey Island» ha provocado no pocos revuelos entre los aficionados.
Pese a que a la mayoría de los fans les ha gustado el cambio de "look", algunos incondicionales de los anteriores capítulos se quejan de los avances incluidos. Mar Giner, de Olesa de Montserrat (Barcelona), y Juan Torre, Pau de Soto y Óscar Pagés, tres amigos de la misma provincia, no aceptan la jubilación del conocido interfaz SCUMM, los cambios en el aspecto gráfico y, sobre todo, la necesidad de disponer de un Pentium y 16 MB de memoria para funcionar. Miguel Bain de Málaga, reconoce que las animaciones son fantásticas, el sonido genial, el humor típico de la saga, pero asegura conocer gente a la que no le gusta el cambio, por las misma razones que los anteriores opinantes. Miguel cree que la guerra entre gráficos realistas–dibujos animados es absurda, ya que hay aventuras que les pega más un estilo que otro. "¿Os imagináis al detective Tex Murphy con la cara del pato Lucas, o al pirata LeChuck interpretado por Jack Nicholson?", se pregunta Miguel.
En efecto, no le falta razón. Mi opinión sobre el tema, sin embargo, es otra. Yo, personalmente, estoy a favor del nuevo "look" de «Monkey III». Los programas en general, y las aventuras en particular, evolucionan a un ritmo imparable. El que los nuevos cambios, sobre todo los estéticos, sean o no adecuados, es una cuestión de gustos, pero carece de excesiva importancia. «La Guerra de las Galaxias», por ejemplo, es una excelente película, incluso hoy, veinte años después de su creación, y a pesar de que los efectos especiales pueden considerarse anticuados. Pero, nadie quiere ver la nueva trilogía que se estrenará el año que viene, con los efectos visuales de hace 20 años, sino con los últimos avances ideados por los magos de IL&M. A pesar de ello, cuando la nueva película vea la luz, todavía habrá gente que seguirá prefiriendo la primera trilogía. Esto será, sencillamente, porque en un clásico la tecnología suele pasar a un segundo término, y lo que queda es la historia y los personajes. Algo parecido ocurre con la saga de «Monkey Island». Lo importante no es el aspecto estético, sino el argumento y la relación entre los puzzles y los distintos personajes que encontremos. Y, conociendo a LucasArts, estamos seguros de que, en este aspecto, no defraudará a nadie.
Para terminar con el tema, vamos a echar una manita a Javier Santana, de Orense. Javier ha probado la mencionada demo en su Pentium 100 con 8 MB de RAM y, aunque le funciona bien, la carga entre pantallas es muy lenta. Javier quiere saber si se debe a que se trata de una demo, y si una ampliación de memoria serviría para algo. Como regla general, las demos suelen funcionar ligeramente más lentas que la versiones finales, ya que siempre se hacen optimizaciones de última hora. Sin embargo, la diferencia suele ser muy pequeña. La causa de tu problema está en tus 8 MB de RAM. Windows 95 funciona con esta configuración, pero tiene que utilizar continuamente el disco duro para suplir la falta de memoria, de ahí el lento proceso de carga. Te recomiendo







que la amplíes lo antes posible a 16 ó 32 MB. Ya verás como notas la diferencia. Échale también un vistazo a tu disco duro y unidad CD-ROM. Es posible que sean lentos, y reduzcan el rendimiento.
Otra carta, remitida desde Alicante, nos lleva a otra isla perdida pero, en esta ocasión, habitada por unas misteriosas amazonas. Javier Carrera dedica su tiempo libre a socorrer princesas en **«Flight of the Amazon Queen»**. Bueno, al menos, a intentarlo, ya que es incapaz de sacar de la cárcel a la Princesa Azura, ni descifrar los misterios de la biblioteca. En este lugar, debes coger el dinero de debajo del cojín, mover la mano de la estatua y el libro, así como usar el disco en el gramófono. Este disco lo puedes comprar con el dinero que te entrega Bud, tras regalarle la poción. Para liberar a la princesa, coge el libro "La Gran Escapada" y córtalo con las tijeras. En su interior descubrirás la llave de la celda. Por si aún no lo has descubierto, las tijeras te las entrega Naomi al darla el perfume.
Ánimo, que la recompensa merece la pena...

Los malagueños están últimamente muy activos. Desde esta capital, José Luis Ruiz y Pablo Rodríguez han decidido echar una mano a los desdichados habitantes del mágico mundo de **«Fable»**. Lamentablemente, han tenido que claudicar ante la aparente invencibilidad del Gigante de Hielo. Si queréis continuar con vuestra labor de héroes, debéis introduciros en la cueva del otro gigante –tras esconderos en los arbustos– y buscar una horquilla debajo de la almohada. Con ella podréis abrir el cofre allí situado, que contiene varias botellas de aceite. Ya sólo os queda localizar la cerilla en la cima donde se encuentra el soldado muerto, y preparar un espectacular flambeado de gigante.
Los últimos minutos de nuestra reunión se los dedicamos a Adrián Romero que, como ya viene siendo habitual, está buscando desesperadamente las soluciones a algunas aventuras clásicas. El Patas Arriba de «Day of the Tentacle» lo puedes encontrar en el número 65 de la Segunda Época. «Sam & Max» apareció completamente destripado en el número 70 del mismo ciclo. Puedes conseguirlos rápidamente rellenado el cupón de la última página de la revista.

Una vez más, ha llegado el fatídico momento de despedirnos hasta el mes que viene. Para haceros más llevadera la espera, os propongo que vayáis ideando misteriosos argumentos y truculentos personajes ya que, en el próximo número, echaremos un vistazo a un creador de aventuras gráficas en castellano, con el que se pueden diseñar programas de la calidad de «Indiana Jones y la Última Cruzada», por ejemplo. ¿No lo creéis? Pues no faltéis a nuestra habitual cita mensual. Aquí, como siempre, en El Club de la Aventura. Hasta la próxima.

El Gran Tarkilmar

La opinión de los expertos

Frente al gusto por los clásicos que profesan los votantes del TOP 5, la lista de Las Mejores del Momento se va modernizando mes a mes: el programa más antiguo, «The Dig», apenas tiene un par de años. Es de suponer que la llegada de los grandes títulos navideños acentuará aún más esta tendencia...

Las mejores del momento

The Dig
Toonstruck
Broken Sword
Larry 7
Ripper

Top 5

- Monkey Island
- Day of the Tentacle
- Indiana Jones Atlantis
- Monkey Island II
- Sam & Max


SEGA PC
CD-ROM
SEGA WORLDWIDE SOCCER PC
EXHIBITION
WORLDWIDE SOCCER PARA PC
SEGA PC
nunca volverás a ver tu PC
de la misma manera
Imparable, arrasador, frenético,...
¿puede que demoledor?
Si tu PC está así, es porque el increíble Sega Worldwide Soccer ha llegado a su pantalla.
Cinco modos de juego. Control total sobre las jugadas. Pases y movimientos espectaculares.
Seguro que nunca antes habías visto a tu PC parar con tanta maestría.
SEGA the GAME is NEVER Over.
Teléfono Servicio Técnico SegaPC: 902113919. Website Internet: http://www.sega-europe.com
Sega Worldwide Soccer PC son marcas registradas de Sega Enterprises Ltd.

Daytona USA Deluxe
La secuela de un campeón

«Daytona USA Deluxe» contará con más circuitos que la primera versión del juego

SEGA PC
En preparación:
PC CD (WIN 95), SATURN ARCADE

Si podemos hablar acerca de una máquina recreativa que ha atraído masas de aficionados a todos los salones temáticos es, sin duda, «Daytona USA». Su facilidad de manejo, junto con el realismo de pilotaje, lo convirtieron en una revolución que, todavía hoy, sigue funcionando igual de bien.

Sega PC va a poner al alcance de todos los usuarios de compatibles, gustosos de disfrutar de vez en cuando de un gran arcade de conducción deportiva, la nueva versión del juego, que llevará el nombre de «Daytona USA Deluxe».

Las características principales que convertirán a esta ampliación en un título recomendable a todas luces son, primero, la inclusión de nuevos y complicados circuitos, además de los que ya había disponibles. Segundo, la posibilidad de elegir diferentes tipos de coches, que variarán en los apartados de velocidad punta, aceleración y maniobrabilidad, para ver cuál se amolda más a nuestro estilo de conducción. ¿Prefieres un vehículo que corre poco, pero que casi no derrapa, o lo que quieres es velocidad pura?

Los gráficos serán de una calidad increíble, casi asemejándose en nivel de resolución y colorido a los de la máquina recreativa, al igual que el movimiento que, si bien no parece que vaya a ser tan fluido, sí alcanzará, a todas luces, cotas en el PC que pocas veces han sido alcanzadas.

En la versión no definitiva que hemos probado, tal vez haya un punto negativo: los efectos de sonido, ya que resultan un tanto simplones en comparación con la excelente banda sonora que ameniza cada momento del juego –cosa que esperamos mejore en la versión definitiva–.

Parece probable que nadie resultará defraudado si opta por adquirir este título cuando esté disponible. Ya queda menos para que Sega nos deleite con una de sus conversiones a PC más esperadas, y que probablemente proporcione horas de diversión, a los mandos de las máquinas más veloces y resistentes del deporte informático.

C.F.M.





Los choques con otros vehículos y las colisiones con los exteriores de la pista, provocarán desperfectos que podrán ser arreglados en la zona de boxes que, si bien puede hacernos perder puestos, mejorará las posibilidades del coche.



Antes de comenzar la carrera, aparecerán una serie de mensajes de aviso para que estemos preparados tras el banderazo de salida.



Como ocurre en la máquina recreativa, dispondremos de tres vistas diferentes: una exterior, una desde el interior de la cabina y otra de la carretera.



DE LOS CREADORES DE TOMB RAIDER



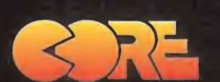




"¿Alguna vez soñaste con jugar a Final Fight en 3D?
¡Despierta! El futuro ya está aquí y CORE DESIGN está preparada para dejarte K.O.











c/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 94
http://www.proein.com

Sub Culture
Conciencia ecológica

CRITERION STUDIOS/UBI SOFT
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE/ESTRATEGIA

El argumento de «Sub Culture» encerrará un cierto mensaje ecológico





Llevamos una temporada en que parece que se han puesto de moda los juegos 3D de ambientación submarina. Primero «Amok», de Scavenger, que incluía ciertas fases acuáticas en las que pilotábamos un robot bípedo de combate con el que teníamos que defendernos de los depredadores naturales, como los tiburones, y de integrantes de un bando enemigo. Después llegó «Archimedean Dynasty», de Blue Byte, el cual sí que se desarrollaba íntegramente en las profundidades marinas, tras un holocausto nuclear en el que la lluvia ácida nos impedía salir a la superficie.
Ahora se prepara «Sub Culture», desarrollado por Criterion en colaboración con Ubi Soft, el cual, si bien será igual de trepidante que los dos arcades anteriormente comentados no tendrá, ni mucho menos, un argumento tan catastrofista como estos.
En «Sub Culture» encarnaremos a un pequeño gnomo, que responde al nombre de Bubba, y que vive en las profundidades del océano. Un día, y debido a la irresponsabilidad de la raza humana, una lata de tomate es arrojada por la borda de un petrolero, con tan mala suerte que va a parar justo encima de la casa de nuestro protagonista. Totalmente decidido a acabar con tanta inmundicia, comienza una campaña personal en la que el objetivo principal es limpiar el fondo marino.





Los fondos submarinos y toda la fauna y flora que pueblan la zona, tendrán una resolución y suavidad de movimientos excelentes.

«Sub Culture» será ante todo un juego de exploración, en el que las misiones a realizar nunca serán lineales y, por contra, todas afectarán al desarrollo de la aventura. Una parte muy importante del juego será el comercio, ya que tendremos que vender minerales, artefactos y en algunos casos basura, para conseguir el dinero que nos permita mejorar nuestro submarino, de forma que deberemos viajar por todas las colonias para conseguir el mejor precio. Este factor de estrategia está compensado con el de arcade frenético de las misiones, ya que tendremos que defendernos de aquellos que no están de acuerdo con nuestra peculiar forma de ganarnos la vida.
Las características más sobresalientes de este juego serán, primero, el hecho de que se incluya aceleración 3D mediante Direct3D y los controladores específicos para los chips 3Dfx, Vérité y PowerVR, con lo que «Sub Culture» funcionará con todas las tarjetas aceleradoras del mercado. Segundo, la música, de un estilo muy relajante, perfecto para los escenarios subacuáticos; y tercero, que sea uno de los pocos con tema ecológico que hasta ahora se han hecho.

C.F.M.



Gracias a que «Sub Culture» llegará a utilizar las posibilidades de las tarjetas aceleradoras 3D, la calidad gráfica que tendrá el juego será realmente increíble.





Incubation
Incursión alienígena

Tras muchas especulaciones por fin se confirma la creación de la cuarta parte de una fantástica saga dedicada a la estrategia, «Battle Isle», aunque con un argumento y aspecto completamente diferente al que estábamos acostumbrados.



BLUE BYTE
En preparacion: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Bajo el título de «Incubation», el último episodio de «Battle Isle» nos introduce en la historia de un grupo de colonos que habita el planeta Scayra. Debido a un fallo tecnológico, un virus humano ha atravesado, de algún modo, el grueso escudo de antimateria que rodea a la colonia, afectando a las criaturas indígenas, los Scayiger, y mutándolos en unos agresivos monstruos sedientos de sangre.

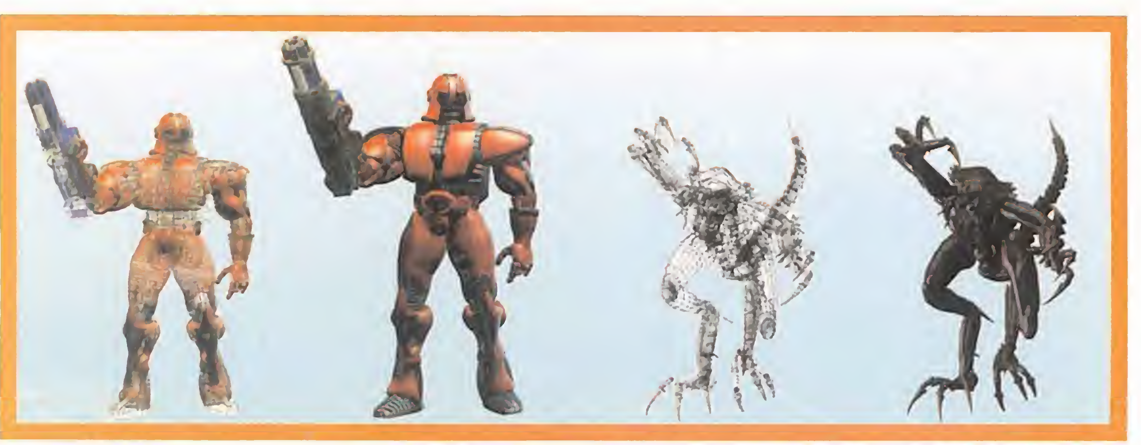
LLEGA NUESTRO TURNO

Nuestra labor en el juego será la de guiar a un escuadrón de Marines Espaciales, a través de distintos niveles, para proteger a los colonos, al tiempo









¡Hasta que punto de complejidad llegarán los programadores al crear los personajes de un juego! Cada vez son más los polígonos necesitados y mayor la calidad de las texturas.





que contenemos la amenaza Scayiger y facilitamos la evacuación de civiles. Como podía ocurrir en las anteriores partes de la serie, «Incubation» será un juego táctico basado en turnos. Cada integrante del equipo dispondrá de una cierta cantidad de energía, que usará para moverse y atacar en un mismo turno, tal y como ocurre en «X-COM: Apocalypse», por ejemplo. Podremos elegir entre varias vistas, como una subjetiva de cada soldado, una cenital, varias estáticas e, incluso, una desde los ojos de los alienígenas, con la que podremos contemplar cómo se acercan a nuestro grupo... y se lo meriendan sin más contemplaciones.

Cómo no, la posibilidad de partidas multijugador, opción prácticamente

El gran arsenal

Un enorme arsenal de armas futuristas y equipamiento diverso estará a nuestra total disposición durante todo momento, al igual que la posibilidad de equipar a escuadrones de forma conjunta, y así hacer un grupo más eficaz en la lucha contra los alienígenas.





Experiencia



Este es el equipo responsable de «Incubation». Sobre sus espaldas descansa la experiencia de haber creado todas las entregas anteriores de la saga «Battle Isle», además de las ampliaciones que, para cada parte, se desarrollaron, lo que dice mucho a favor de la previsible calidad de la versión final del juego. A pesar de que se les puede ver muy sonrientes, la realidad es muy distinta, ya que en estos momentos se encuentran en la fase más comprometida del proyecto, lo que les obliga a trabajar prácticamente las veinticuatro horas del día.



Los gráficos de las escenas de combate están siendo dotados de una calidad excepcional

Avance táctico

«Incubation» será un juego de estrategia en el que los movimientos de tropas se realicen por turnos alternativos en los que llevar a cabo toda clase de acciones; disparar, correr, esconderse, avanzar, rodear al enemigo... y, todo ello, usando exclusivamente el puntero del ratón. Uno de los sistemas más sencillos, y efectivos, contemplado como interface de usuario.



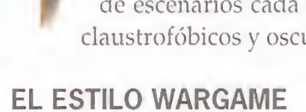




Cómo no, uno de los elementos que no puede faltar a la hora de añadir realismo al juego es la sangre y, en esta ocasión, aparecerá en cantidades ingentes cada vez que muera uno de los alienígenas o, tristemente, uno de nuestros marines.

Tendremos a nuestra disposición un amplio arsenal de armas y objetos





obligada en los tiempos que corren, estará disponible para todos aquellos que puedan acceder a una red de ordenadores tipo IPX o modem nulo, de forma que podamos participar con nuestros amigos, cada uno manejando a un escuadrón de aguerridos marines espaciales, en su lucha contra los hambrientos Scayíger, a lo largo de una serie de escenarios cada vez más claustrofóbicos y oscuros.

EL ESTILO WARGAME

Por el mundillo de la estrategia y los wargames, se habla mucho aún de un, ya antiguo, juego de mesa, que posteriormente se adaptó a ordenador, «Space Hulk», basado en la lucha de un grupo de marines espaciales que se mueven por una serie de pasillos estrechos, teniendo que eliminar a una horda de alienígenas con la sola ayuda de bolters, lanzallamas y demás parafernalia bélica, amén de diversos objetos de ayuda, representados por unas tarjetas.

Como podréis haberos dado cuenta, parece que la temática de este juego de mesa ha sido calcada para realizar «Incubation». Esto hará posible que el abanico de jugones se amplíe, viéndose así compuesto por todos aquellos aficionados a «Space Hulk», más todos los seguidores de la saga «Battle Isle», a los que habrá que sumar aquellos a los que la estrategia les apasiona, tanto en tiempo real como por turnos y, por supuesto, los que tan sólo adquieren un juego sí es que aprovecha al máximo las posibilidades de los ordenadores actuales.

Con todo esto, podemos apostar a que «Incubation» será, en un futuro cercano, uno de los títulos más sobresalientes del género, y aquel con más posibilidades de agradar a la, siempre exigente, crítica en el mundo del software.

C.F.M.



Los efectos de luces se auguran fantásticos, tanto en las múltiples explosiones como en los disparos. Las sombras de los elementos que conforman cada escenario respetarán, además, la posición de la fuente de luz, supuestamente real.


F1 Racing
SIMULATION
GRÁFICOS 3D EN TIEMPO REAL
Una conducción muy realista, boxes en 3d, colisiones reales,...
REALISMO EXTREMO
Más de 30 opciones para la configuración real del cuadro de mandos de todos los coches de carreras oficiales de la temporada pasada, mensajes de radio desde boxes e imágenes por TV de la FOCA.
CARRERAS CON DIVERSIÓN AL MÁXIMO
Modo Multijugador para competiciones a través de una red local, pantalla dividida. Formación tutorial y 3 niveles de carrera diferentes.
UN SIMULADOR OFICIAL DE LA FIA™ 1996
3Dfx
UBI SOFT S.A.
Plaza de la Unión 1
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60
http://www.ubisoft.com/spain/
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
FIA
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP
CD-ROM PC
© 1997, Ubi Soft Entertainment / Gestaltung: Rene Wingerath, Monheim am Rhein

Myth: The Fallen Lords
Cuando la muerte viaja



Será el primer título de estrategia en tiempo real que usa la tecnología 3D de las tarjetas aceleradoras gráficas



La sangre no faltará pero, ¿qué guerra hay en la que no se derrame ni una gota de la misma?



Los arqueros serán una valiosísima ayuda en la lucha contra los no muertos.

"... Y tras la gran explosión llegó la decadencia al reino. Legiones de criaturas no muertas surgieron de las tierras del Este y a su paso no dejaban más que desolación bañada en sangre. Los últimos reductos de seres vivos tendrían que luchar por devolverle la paz a su amado reino..."

BUNGIE/EIDOS
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Así entraremos de lleno en el mundo medieval que nos propone «Myth: The Fallen Lords». Debido a las radiaciones emitidas por el impacto de un meteorito venido de otra galaxia, todos los difuntos que descansaban en las profundidades de la tierra, vuelven a la superficie con una intensa sed de sangre, empezando así una cruenta batalla cuyos bandos enfrentados son las propias vida y muerte.
A través de decenas de escenarios, interconectados por un ténue hilo argumental, nuestro ejército, formado por arqueros nómadas, soldados, bárbaros de las llanuras, curanderos y enanos artificieros, entre otros, tratarán de defender las pocas civilizaciones que aún quedan en pie.





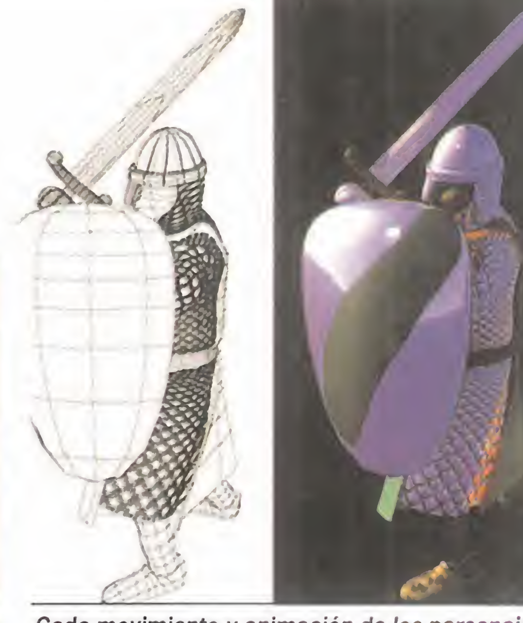
UN CÓMODO INTERFACE

El control del juego se realizará mediante una sabia mezcla de ratón y teclado. Con el primero, controlaremos todas las unidades en sus acciones básicas –desplazarse y atacar, además de elegir las opciones típicas de pantalla, es decir, grabar, cargar, comenzar de nuevo el nivel, etc–. Con el segundo, podremos activar las habilidades especiales de cada unidad, organizar nuestro ejército en diferentes formaciones y llevar a cabo las acciones de la cámara virtual, entre las que destacan el zoom, el desplazamiento lateral, los giros en ambos sentidos, etc.
Todos los personajes, tanto aliados, como adversarios, están siendo dotados

de un sistema de inteligencia artificial muy complejo y avanzado, lo que les hará actuar de la forma más conveniente, según la situación en la que se encuentren. Por ejemplo, si ven que tienen posibilidades de vencer al adversario, se quedarán hasta el final de la pelea aunque se queden heridos de gravedad, mientras que si piensan que la resistencia es fútil, no esperarán a tener las energías mermadas, y huirán a un sitio seguro. Esto, si bien hará posible que nuestras unidades aguanten con vida el mayor tiempo posible, también nos dificultará la labor de mantenerlos unidos ante una situación arriesgada.







Cada movimiento y animación de los personajes está siendo cuidado a conciencia para conseguir el mayor realismo posible.

TECNOLOGÍA 3D EN LA ESTRATEGIA

Todos los que echen un rápido vistazo a «Myth: The Fallen Lords», encontrarán, no sin razón, que tiene un cierto parecido con títulos como «Warhammer: Shadow of the Horned Rat», «Warcraft II» o «Syndicate Wars», pero hay que decir, para no caer en el error de clasificarlo con antelación, que este juego va a revolucionar el género de la estrategia en tiempo real, ya que será, entre otras cosas, el primero de esta clase en estar optimizado para funcionar usando la tecnología 3D de las tarjetas aceleradoras, cosa que se notará sobre todo en la suavidad de las texturas con que están siendo formados los elementos de escenario y el realismo de las explosiones, los efectos de luces y, aunque a muchos les pese, la sangre.

Uno de los apartados que más está siendo cuidado es la opción de multijugador, ya que, al ser una parte prácticamente imprescindible en todos los títulos que aparecen en la actualidad, cuanto más completa sea y más rápido vaya el juego en ella, mejor. Así, los creadores están incluyendo escenarios especiales, como el ya conocido "Capture the Flag" u otros que llevan los nombres de "El Rey de la Colina" o "Asesino", además de darnos la posibilidad de definir completamente los parámetros del juego, tanto a nivel de personajes, como de reglas generales, usando únicamente un sencillo lenguaje basado en Java.

Al ver los primeros esbozos del que va a ser, sin duda, el juego de estrategia en tiempo real preferido de estas navidades, no nos extraña que un género como el que nos ocupa, esté cosechando tanto éxito entre los aficionados al software de todo el mundo.

«Myth: The Fallen Lords» tiene todas las posibilidades para convertirse en el título que desbanque de los primeros puestos a los todopoderosos «Warcraft II» o «Command & Conquer: Red Alert», y sino, tiempo al tiempo.

C.F.M.

¿Vencerá el ejército de los seres vivos, o será derrotado a manos de la horda de criaturas no muertas?



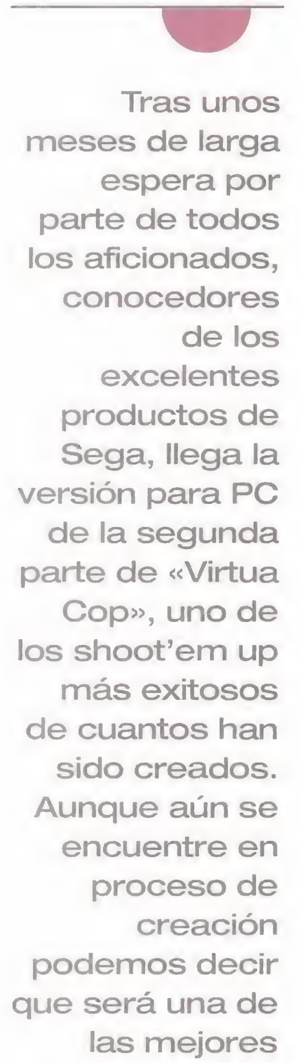


Gracias al sistema de polígonos y texturas que se está empleando en el diseño gráfico, el detalle obtenido será muy elevado.



Virtua Cop 2
La recreativa en casa

De nuevo habrá tres escenarios repletos de situaciones peligrosas, enemigos y ayudas ocultas


Tras unos meses de larga espera por parte de todos los aficionados, conocedores de los excelentes productos de Sega, llega la versión para PC de la segunda parte de «Virtua Cop», uno de los shoot'em up más exitosos de cuantos han sido creados. Aunque aún se encuentre en proceso de creación podemos decir que será una de las mejores conversiones de cuantas se han realizado.



En «Virtua Cop 2» los elementos que conformarán el escenario se verán más afectados que nunca por nuestros disparos. Desde una simple botella sobre un mostrador, hasta la batería que hay en el escenario.







SEGA PC
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Cuando aún tenemos fresca en la mente la sensación que nos produjo la primera partida en la máquina de «Virtua Cop 2», Sega PC nos da la oportunidad de rememorarlo, esta vez sentados cómodamente en el sillón de nuestra casa, delante del ordenador, gracias a una de las mejores conversiones a partir de un original recreativo. De nuevo, la ciudad se encuentra dominada por los narcotraficantes, que campan a sus anchas por los lugares más concurridos, asaltando, vendiendo, haciendo intercambios y marcando territorios, y todo ello, sin que el cuerpo normal de policía pueda hacer nada por remediarlo. Hace falta que alguien especial se encargue de tan delicado asunto, alguien como





el grupo de acciones especiales Virtua Cop. Entrenados para las situaciones más adversas, y provistos del mejor armamento de la actualidad, son la última baza de la ley para desmantelar la red mafiosa que asola a la población.

TRES LUGARES DE ACCIÓN

También tendremos que enfrentarnos a tres fases de tiros a mansalva, cada una más difícil que la anterior, pero a las que podremos acceder sin un orden cierto. Éstas son, La Gran Persecución, en la que demostraremos nuestra puntería mientras conducimos un automóvil a toda velocidad por una de las calles mas transitadas; El Muelle, donde trataremos de infiltrarnos en el transatlántico que sirve de tapadera a los escarceos y alijos del mayor de los narcotraficantes del momento; y por último se encuentra La Estación de Metro, repleta de terroristas y mercenarios, pero que es la única vía posible para llegar a los dominios del mandamás que, visto como se están poniendo las cosas, pretende escapar en un dirigible.

En la versión para ordenador, al igual que ocurría en la primera entrega de «Virtua Cop», manejaremos un punto de mira, con el ratón o el teclado, mientras que nos desplazamos de una manera automática por el escenario, cuyos elementos se verán afectados por nuestros disparos al cien por cien, desde la ventana que está en el último piso de un edificio, hasta los platillos de una batería.

Como era de esperar, el detalle de los gráficos será mucho mayor que en la primera parte, al igual que los sonidos y la música, superiores con creces.

Aún tendremos que esperar un poco hasta ver terminado el producto, pero hasta entonces, sirva este comentario a modo de aperitivo, para uno de los cracks de meses venideros.

C.F.M.

No podian faltar a la cita

Por supuesto, los jefes de final de fase no podian faltar a la cita. Esta vez vienen mejor armados que nunca y dispuestos para defender a su jefe, sea cual sea el precio. Nos encontraremos desde un gigante musculoso capaz de levantar una furgoneta en vilo y usarla como arma arrojadiza, hasta un escuadrón especialista con jetpacks y lanzacohetes, y sólamente contaremos con nuestra puntería para vencerlos.



La interacción con los diferentes elementos presentes, será aún mayor que en la primera parte



Persecuciones, tiros, explosiones y emboscadas, serán una constante en esta fantástica conversión a partir de una máquina recreativa.



Los impactos recibidos por el enemigo serán representados como si la bala atravesase un cristal, como ocurría en el juego original.

Alien vs. Predator
Razas en conflicto



Dentro de muy poco podremos disfrutar de un arcade tridimensional cuyo telón de fondo es la lucha sin cuartel entre tres razas; el Alien, por la supervivencia de su especie; el Depredador, que asume la caza como deporte y acto de honor; y los humanos... por no ser la merienda de los dos primeros.

FOX INTERACTIVE/E.A.
En preparacion: **PLAYSTATION, SATURN, PC CD (WIN 95)**
ARCADE

¿A quien no se le ha ocurrido alguna vez la salvaje y divertida idea de unir dos personajes del cine o de la televisión, en un reñida pelea por ver cuál de los dos prevalecería? ¿Cuántas veces habremos imaginado una cruenta lucha entre Jason, el personaje central de "Viernes 13", y Michael Myers, el de la serie de "Halloween", y su incierto resultado?, ¿y entre Candyman y Freddy Krueger? A nadie se le puede ocurrir el desenlace de tan extraños enfrentamientos, pero la imaginación de los expertos guionistas que hay por el mundo no tiene límites y ya se ha hecho alguna intentona, como la serie limitada de comics que con el título de "Robocop Vs. Terminator", nos mete de lleno en el devastado mundo dominado por el computador Skynet, en la piel de un valiente Robocop que se une a la resistencia, demostrando que es algo más que un producto de la OCP.

ENEMIGOS FORMIDABLES

Ya se habló en su momento de un «Alien Vs. Predator» y, de hecho, Capcom creó una máquina recreativa al más puro estilo de «Final Fight», en el que podíamos controlar a dos aguerridos marines y a otros tantos Depredadores, que tenían que luchar con la prole alienígena hasta llegar al mismo cubil de la reina, donde debían acabar con ella y con la amenaza extraterrestre. Dicha máquina obtuvo gran éxito entre todos los aficionados a frecuentar los salones de videojue-



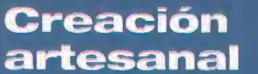












Creación artesanal

Las maquetas constituyen otra forma de trasladar modelos reales a un juego de una manera "sencilla". Lo decimos entre comillas, porque el proceso requiere mucho tiempo, tranquilidad y habilidad manual. Primero hay que crear las maquetas, usando diversos materiales maleables, como el latex o la goma, o bien con escayola y una serie de articulaciones metálicas que permitan maniobrar con las extremidades.
A continuación hay que capturarlas fotograma a fotograma para crear las secuencias de movimientos que posteriormente podemos ver.

No nos encontramos ante otro arcade 3D, ya que «Alien Vs. Predator» pretende ir más allá de ese concepto



Podremos elegir entre controlar a los marines, los alien o a los depredadores



¿Hasta que punto de perfección se puede llegar en los arcades 3D? Con «Aliens Vs. Predator» va a darse un paso más hacia esa perfección, sobre todo en el aspecto gráfico.

gos, pues era el "beat'em up" que de más golpes disponía. Sin embargo, nunca se decidió si una idea similar llegaría algún día al PC, hasta hoy.
Fox Interactive se ha atrevido a afrontar el proyecto, que se encuentra en plena fase de desarrollo, y al que van a presentar como el más inquietante mundo tridimensional en tiempo real que jamás se haya creado.
El escenario del confrontamiento será la estación espacial de investigación y desarrollo Pandora que, al estar cruzando el más oscuro de los vacíos intergalácticos, no ofrecerá más salida que la de luchar y vencer a los adversarios.

Podremos elegir encarnar a los alien, en cuyo caso no contaremos con ninguna tecnología, pero si con la ventaja de la rapidez y el número, siendo nuestro objetivo principal extender la colmena por todo el complejo y desde ahí, por todo el Universo.
Como Depredadores participaremos en el mayor reto al que es sometida esta raza. Cazar siempre ha sido un deporte y un acto de honor, pero ahora es algo más: se trata de sobrevivir. Con este bando contaremos con la avanzada tecnología que tan famosa se hizo en las dos películas disponibles con el Depredador como protagonista, como la invisibilidad,



Los actores al poder

Un sistema que siempre ha dado resultado a la hora de imprimir realismo a los modelos 3D, es crearlos capturando en video a actores disfrazados, para luego traducir esa información visual a píxeles.
Este proceso es harto complicado, ya que los personajes caracterizados tienen que respetar ciertas directrices primarias. En una de las pantallas vemos como el director muestra al actor las posiciones en que debe colocar los pies, previamente marcadas en el suelo.



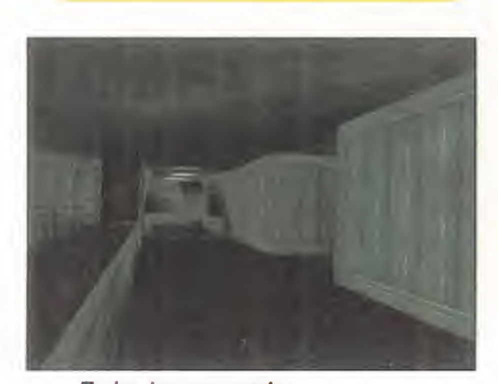


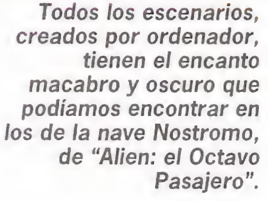




Resultado impactante

Asi de impactante será el el aspecto final del juego. Puede que tardemos un poco en acostumbrarnos a tan diferentes tipos de gráficos superpuestos unos sobre otros, pero os podemos asegurar que una vez que lo hagamos, disfrutaremos como unos niños viendo como unos aliens y unos depredadores, que son practicamente de verdad, recorren la pantalla de nuestros ordenadores.





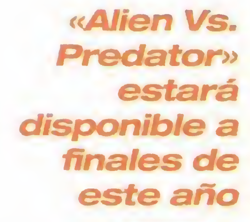
Todos los escenarios, creados por ordenador, tienen el encanto macabro y oscuro que podíamos encontrar en los de la nave Nostromo, de "Alien: el Octavo Pasajero".

el disco cortante, las garras metálicas, redes de caza, etc.
Por último, estarán los marines que se encontraban a bordo de la estación cuando fue fletada, que se han visto involucrados en esta reyerta. Con ellos tendremos que luchar por nuestra supervivencia con ametralladoras, lanzallamas, puñales y, en definitiva, todo lo que esté a nuestro alcance.

REALIDAD Y VIRTUALIDAD

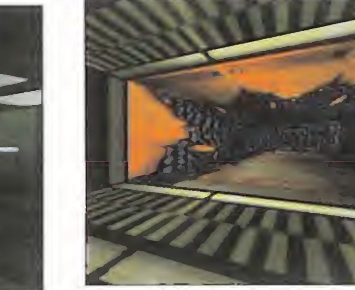
El sistema de creación de los gráficos, basado en el "Motion Capture", promete unos resultados francamente espectaculares.
Todos los personajes que se encontrarán en movimiento, están siendo realizados capturando en video previamente actores caracterizados y maquetas, para luego transformar esas imágenes en los modelos 3D que después veremos sobre unos escenarios, estos sí realizados íntegramente bajo ordenador, por expertos diseñadores, cuya labora principal, aparte del diseño en sí, es respetar el ambiente opresor que todos podréis recordar de la nave Nostromo en la película "Alien: El Octavo Pasajero".
«Aliens Vs. Predator» va a ser uno de los cracks para el final del presente año, y es que dos personajes tan carismáticos como son los extraterrestres protagonistas son capaces de atraer masas de aficionados en poco tiempo, y sin importar el formato en el que se puedan encontrar sus aventuras... videos, comics, películas de cine y, como no, juegos de ordenador y consola.

C.F.M.



«Alien Vs. Predator» estará disponible a finales de este año





Sid Meier's Gettysburg!
El despertar de un genio

Sid Meier es el creador de «Transport Tycoon», «Pirates!» o las dos partes de «Civilization». Ahí es nada. Por eso, «Sid Meier's Gettysburg!» cuenta con enormes posibilidades de convertirse en un clásico. No obstante, Sid quiere seguir demostrando que no vive sólo de éxitos pasados, sino que los pretende en el futuro.



El manejo del interfaz se presume cómodo pero lo suficientemente potente para mover grandes ejércitos jerarquizados de forma efectiva.



El menú será totalmente discreto para que la acción sea prácticamente a pantalla completa, aunque no por ello tendrá que perder funcionalidad.

FIRAXIS/ELECTRONIC ARTS
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA





Cuando Sid Meier, junto a Jeff Brigs, entre otros, abandonó Microprose para fundar su propia compañía, todos asistimos al hecho con una mezcla de expectación e incertidumbre. ¿Sería el cambio para mejor, y serviría para que se alcanzasen nuevas cotas en el campo de la estrategia, o tendríamos que conformarnos con mirar al pasado? Sabíamos que el primer juego de Firaxis despejaría esa incertidumbre y por ello lo hemos esperado con impaciencia. Ese momento por fin ha llegado. Su nombre, «Gettysburg!».

ANTECEDENTES

Meier le daba vueltas a la idea de crear un juego de estrategia sobre la Guerra Civil americana desde el año 87, antes incluso de crear «Pirates!». Quería que fuera en tiempo real, ambientado en escenarios 3D, y por supuesto, fácil de jugar. Pero sobre todo, quería que el jugador se sintiese inmerso en el fragor de la lucha, en el campo de batalla. Su objetivo era transmitir toda la intensidad de un combate en algo aparentemente tan reposado como es un juego de estrategia. Quizá porque encontró otros proyectos más interesantes, o tal vez porque no contaba con los medios técnicos que anhelaba para realizar un proyecto tan ambicioso, la realización de la idea se pospuso. Hasta hoy, diez años después, no ha podido ver Sir Meier terminado su juego. Su primer wargame.

Porque si él y Microprose consiguieron que millones de personas en el







Tres juegos en uno

«Gettysburg!» es fácilmente catalogable como un wargame en tiempo real, pero la comparación no es posible. Su combinación de características le convertirán en un producto único en el mercado, de momento. Para hacernos una idea, quizá la única forma de aproximarnos a su realidad sea comparándolo a varios juegos, con los que comparte sus virtudes. Los títulos son: «Battleground: Gettysburg», «Red Alert», y «Civilization II». ¿Quién no quiere tener tres juegos por el precio de uno?

A «Battleground: Gettysburg», creado por Talonsoft/Empire, le une la misma esencia, ya que ambos son wargames que representan de forma extremadamente detallada, y con sumo rigor histórico, el campo de batalla y las unidades participantes en la contienda. Pero es que además presentan un interfaz cómodo de manejar pero potente en sus resultados, lo que consigue derribar la irreal barrera de complejidad que se levanta entre un wargame y el jugador novato.

Con «Red Alert» comparte dos cualidades clave: una es el tiempo real, responsable de la continuidad adictiva de la acción del combate, y de la credibilidad de la batalla en sí misma. Es algo que los turnos no pueden conseguir, pero ese es otro tema. La otra cualidad es el cuidado diseño gráfico, con unidades que además de serlo, lo parecen, y se comportan como tal; y escenarios que forman parte activa de la realidad del juego, saliendo de lo meramente decorativo. A nadie le parecerá extraño que cuanto más agradable, visualmente, de jugar que sea un programa, más enganchará al jugador.

Y finalmente, de «Civilization II», extrae el espíritu: la potencia estratégica que sólo Sid Meier sabe plasmar en los juegos, y que se refleja en unas posibilidades tácticas ilimitadas, la cuidada Inteligencia Artificial del enemigo, y la simplicidad que rodea a todo el conjunto. Porque un buen juego de estrategia no tiene que ser enormemente complejo, y por esta razón muchos juegos se han ahogado en sus propias posibilidades mal explotadas. Por supuesto, eso a «Sid Meier's Gettysburg!» no le va a pasar. Nosotros pondríamos la mano en el fuego por él, ¿y vosotros?



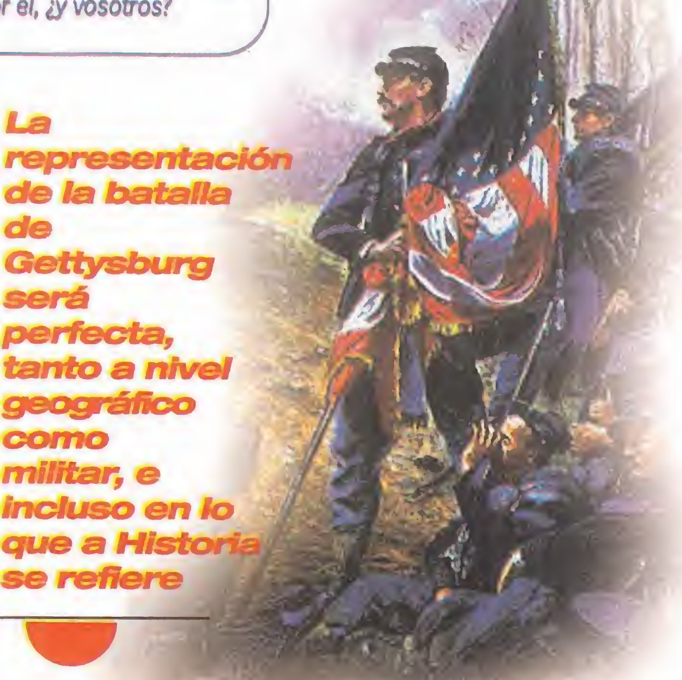


mundo se apasionaran con un juego como «Civilization», por qué no van a poder repetir su hazaña. También es verdad que ahora el objetivo es más ambicioso, porque los wargames siguen dando miedo a mucha gente, pero la apuesta es muy firme, dadas las excepcionales cualidades que se perfilan en «Gettysburg!». La más importante de todas ellas, pero quizás la más evidente, es que se trata de un juego totalmente original, porque a pesar de ser en tiempo real, la comparación con «C&C» o «Warcraft» no es válida, por temática y realización; y «Close Combat», el antecendente más próximo, queda sobrepasado en el primer vistazo que echamos al juego y a sus características. Estos razonamientos llevan aparejadas una serie de preguntas. ¿Por qué precisamente un wargame y no un «Clonic & Conquer»? Además de por ser una vieja idea de Sid, porque es de los pocos subgéneros estratégicos que le quedaban por tocar, y es el tipo de juego que más se presta a un desarrollo táctico completo. ¿Por qué la Guerra Civil americana, y en concreto Gettysburg? Fácil, es el tema que más vende en Estados Unidos, y uno de los más tradicionales en cuanto a wargames. ¿Por qué una batalla y no ►





La representación de la batalla de Gettysburg será perfecta, tanto a nivel geográfico como militar, e incluso en lo que a Historia se refiere

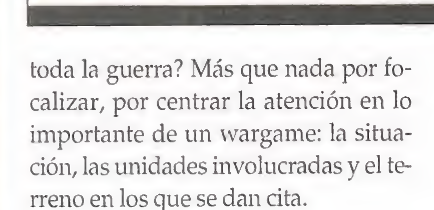


Una obra de arte

Cualquiera que haya jugado a «Civilization» o a «Railroad Tycoon», por poner un ejemplo de juegos realizados en un tiempo en el que no se solían hacer excesivos derroches técnicos gráficos y sonoros, sabe la importancia que Meier le concede a la ambientación de sus juegos. Y no se trata de incluir ocho horas de vídeo que ocupen cuatro CD, sino de tratar por todos los medios de sumergir al jugador en el ambiente, en la realidad del juego. En esto ha demostrado que no ha tenido ningún problema para conseguir esa sensación de naturalidad y atmósfera apropiada en sus programas. Y ahora no va a dejar de hacerlo. En los inicios de la idea de «Gettysburg!», se centró en libros de historia para conseguir el ambiente que quería, y qué mejor forma que utilizando a un artista del pincel especializado en la Guerra Civil americana. El elegido ha sido Don Troiani, pintor de gran reconocimiento en EE.UU. Sus dibujos ambientarán «Gettysburg!», que junto a los pertinentes efectos visuales y de sonido, voces, y composiciones musicales, nos harán sentirnos como si realmente estuviésemos allí.



Tras cada batalla, dispondremos de una repetición controlada para visualizarla y analizarla con comodidad y desde cualquier punto de vista.





toda la guerra? Más que nada por focalizar, por centrar la atención en lo importante de un wargame: la situación, las unidades involucradas y el terreno en los que se dan cita.

HECHOS

«Gettysburg!» pretende ser un viaje en el tiempo, una traslación del jugador a los campos de la Guerra Civil americana. Para eso se necesita una interpretación muy audaz de la ambientación, que es lo que Sid Meier pretende conseguir combinando realismo, precisión histórica y jugabilidad.

El primer paso para ello será la realización del juego en un entorno 3D real reproducción exacta de Gettysburg, dotado de ocho niveles de zoom y visualizable desde cualquier punto de vista, mediante rotación en cualquier dirección. Pero además influirá directamente en la batalla, pues los accidentes geográficos variarán ciertas cualidades de las unidades, como la precisión de disparo o los movimientos. Las unidades también estarán realizadas en 3D, totalmente animadas y dotadas de comportamiento realista, gracias a unas cualidades que influirán en su rendimiento, pero que serán transparentes al jugador. Tanto la infantería como la caballería y la artillería –los tres tipos de unidades– se representarán a nivel de decenas de hombres, que podremos combinar para formar regimientos y brigadas, cada uno de ellos dirigido por su comandante correspondiente. El reducido número de unidades no implica limitación en la capacidad táctica, que es un ingrediente vital del juego. Al igual que las seis piezas de ajedrez crean un número ilimitado de estrategias, las unidades de «Gettysburg!» en los más de 20 escenarios individuales –habrá también multijugador y creados aleatoriamente– dan para crear ilimitadas tácticas bélicas: ataques por los flancos, retiradas en falso... Simple en concepción, pero efectivo en resultados.

«Gettysburg!» promete un interfaz totalmente icónico y sensible a cualquier acción que realicemos con el ratón: agrupar y desagrupar, mover, o hacer disparar a nuestras tropas. Sin agobios pero sin pausas, que enganche sin llegar a desesperar. Tiempo real pero no tiempo acelerado, –en el que no te da tiempo a saborear ni planificar una táctica–, pero sin llegar a detenerse, para recrear el realismo al máximo.

«Gettysburg!» pretende acercar de una vez por todas los wargames a las preferencias estratégicas de todos. De hecho, a priori podemos encontrarnos frente al mejor wargame en tiempo real de todas las épocas. Aunque sin haber visto la versión definitiva, esta afirmación pudiera parecer prematura, no es en ningún caso gratuita.

C.S.G.



concurso

HISTORIA DEL VIDEOJUEGO

La era del cd-rom llega hasta nosotros y con ella , nuevos géneros y adelantos técnicos. Todos estos ingredientes enriquecieron el año 93 que Micromanía repasa este número a través del suplemento mensual de "La Historia de los Videojuegos".

Proein ha seleccionado algunos títulos para que todos aquellos que respondáis correctamente a las preguntas que planteamos podáis disfrutar: Alien, Age of Rifles, Fantasy General, Necrodome, Net Zone, A-10 Cuba, Adventure, Raven, Orion Burger, Hyperblade.



Preguntas concurso:

1 .-¿Qué soporte sustituyó a los 1.4 Mbs de los discos tradicionales?
2 .-Del 25 de Abril al 8 de Mayo del 93 tuvo lugar en Madrid una exposición llamada....
3 .-Se puso de moda una utilidad que evita que una imágen fija se grabe permanentemente en un monitor. Su nombre es...
4 .-Dentro de Micromanía, el acontecimiento más destacado del año fué...
5 .-¿Qué título de Trilobyte sirvió de base para una generación de títulos en cd-rom?
6 .-Cita tres trítulos del cuadro de honor del año 93...
7 .-¿Qué compañía ostenta el récord en cuanto al número de licencias cinematográficas?
8 .-Se presentó un original ordenador que se trataba de un compatible PC y una consola Megadrive, se llamaba....
9 .-¿Cuáles fueron los dos juegos más polémicos del año debido a su contenido "picante"?

Bases del concurso "HISTORIA DEL VIDEOJUEGO"

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista MICROMANIA que envien el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Micromania: Apartado de Correos 328. 28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS NOVIEMBRE".

2.- De entre todas las cartas recibidas que indiquen las diferencias correctamente, se extraerán Diez cartas , que serán ganadoras de el siguiente lote de juegos de Proein: Alien, Age of Rifles, Fantasy General, Necrodome, Net Zone, A-10 Cuba, Adventure, Raven, Orion Burger, Hyperblade. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 27 de octubre al 1 de diciembre de 1997.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de diciembre de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de enero de la revista Micromania.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: PROEIN, S.A. y HOBBY PRESS.





CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
Concurso Historia de los Videojuegos Noviembre

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
Provincia ....
C. Postal .... Teléfono ....

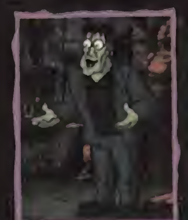
Las respuestas correctas son:

1.- .... 2.- ....
3.- .... 4.- ....
5.- .... 6.- ....
7.- .... 8.- ....
9.- ....

LOS MONSTRUOS DE HOLLYWOOD
YA NUNCA SERÁN COMO ANTES...



LA AVENTURA GRAFICA MÁS ESPECTACULAR CREADA EN ESPAÑA










FRANKIE — EL CONDE DRÁCULA — LA CRIATURA — EL HOMBRE INVISIBLE — DR. FLY — EL HOMBRE LOBO — SHERILYN — LA MOMIA

UN ALUCINANTE VIAJE EN EL QUE ENCONTRARÁS **MÁS DE 50** PERSONAJES, ENVUELTOS EN UNA MISTERIOSA TRAMA, QUE TE AYUDARÁN A DESCUBRIR LA ENIGMÁTICA DESAPARICIÓN DE FRANKIE.



DESARROLLADO EN SVGA, PARA SACAR EL MÁXIMO PARTIDO DE LOS SOFISTICADOS Y EXÓTICOS ESCENARIOS QUE ENCONTRARÁS.



HASTA 120 OBJETOS TE ESTÁN ESPERANDO PARA AYUDARTE EN LA SOLUCIÓN DEL ENIGMA. TU INGENIO SERÁ TU MEJOR ALIADO...



MÁS DE DOS HORAS DE LOCUCIONES INTERACTIVAS DIGITALES, TOTALMENTE EN CASTELLANO.



TEMA PRINCIPAL DE LA B.S.O. COMPUESTO E INTERPRETADO POR

LA UNIØN

¡NUEVA PRESENTACIÓN CON POSTER!

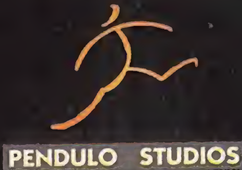


¡RESERVA YA TU EJEMPLAR ANTES DE QUE SE AGOTE!

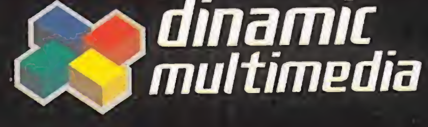
MUY PRONTO A LA VENTA EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMATICA

POR SÓLO **2.995**

Una aventura gráfica de



UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE



www.dinamic.com
91 658 6008 fax 91 653 2015



Zork Grand Inquisitor
La saga de nunca acabar

La interminable saga Zork ataca de nuevo, casi veinte años después de que unas mentes fantasiosas crearan las bases de este mundo de magia y fantasía. Pocos son los que se acuerdan de los primeros títulos, pero uno de los objetivos de esta nueva entrega es que toda su ambientación se corresponda con las detalladas descripciones que adornaban aquellas aventuras conversacionales.



Todas las localizaciones incluidas en «Zork Grand Inquisitor» estarán totalmente prerenderizadas y en ellas será habitual encontrarnos con objetos realizados con todo tipo de huesos.



Con una sola pulsación del ratón se accederá a la pantalla de inventario, donde podremos usar o combinar cualquier pertenencia.





ACTIVISION
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA

Los millones de seguidores de «Zork» en todo el mundo están de enhorabuena, porque Activision pretende unir las sensaciones de los viejos juegos en los que el texto era lo único válido, con la potencia multimedia que ofrecen los actuales ordenadores. Es más, están planeando una trilogía que dará comienzo con el título que ahora comentamos. En este caso un personaje conocido como el Gran Inquisidor ha prohibido la magia en el gran imperio de Zork pero, como Zork y magia son dos palabras que no pueden desligarse sin más, ahí estarás tú para volver a restaurar el antiguo estado del Imperio. Para ello contaremos con la compañía de un amo del calabozo que no cesará de hacernos comentarios, algunos con cierto toque de humor.

En Activision no se han olvidado de los fantásticos argumentos que daban vida a las primeras aventuras de la serie para realizar «Zork Grand Inquisitor»

DIFERENCIAS

El aire que otorga la tecnología "Z-Vision" le hará similar, a primera vista, al anterior título de la serie, pero según sus creadores se han mejorado cinco puntos del interface. El primero hace referencia a una presentación a pantalla completa, y a ésta se añaden pantalla de inventario, menús desplegables para el uso de objetos, pantalla de hechizos y un mapa que posibilita acceder a cualquier parte de mapa con un simple clik –siempre que haya sido visitada con anterioridad–.

Alrededor de sesenta puzzles se repartirán por el vasto Imperio que compone Zork

Visión panorámica

«Zork Grand Inquisitor» usará una versión mejorada del "Z-Vision", motor que fue usado para la anterior entrega de la saga. Gracias a ello, podremos observar todo lo que nos rodea en un ángulo completo de 360º. La limitación consistirá en no poder mirar hacia arriba o hacia abajo, siempre será una visión a la altura de los ojos. No existe una libertad absoluta de movimientos, sino que deberemos seguir caminos predeterminados y sólo podremos usar la mencionada técnica panorámica cuando nos encontremos detenidos. El objetivo principal es envolver al jugador en los mágicos mundos de Zork.











Ante nuestros ojos, un pozo abandonado. Conociendo los seres que habitan estas zonas no parece muy recomendable bajar sin más.

Un poco de historia

Todo comenzó en 1.977 cuando un juego llamado «Adventure», posiblemente la primera aventura conversacional, revolucionó ARPAnet. El número de adictos a este juego superó todas las previsiones, por lo que unos científicos norteamericanos decidieron crear su propia aventura y, ¡vaya si la crearon!; casi 1 MB de texto describiendo túneles, cavernas, ríos, castillos y demás componentes de mundos fantásticos. Dicha capacidad de almacenamiento no estaba aún al alcance de cualquier ordenador, por lo que se decidió dividirlo en varias partes, comprimir los datos y lanzar el primero de la serie –«Zork I»– para las máquinas Radio Shack TRS-80 y Apple II. Las siguientes no tardaron en aparecer. Las tres primeras estaban basadas en el mismo momento histórico mientras que las siguientes añadieron nuevos matices, lugares e historia a la idea original. Fue varios años después cuando Activision entró en liza adquiriendo los derechos y poniendo manos a la obra en su primer producto sobre el tema: «Return to Zork». En él se incorporaron los mayores avances técnicos del momento, intentando no perder el genuino ambiente que caracterizaba a las primeras aventuras conversacionales, y el éxito fue importante. Luego llegó el, hasta hoy, último título "zorkiano": «Zork Nemesis». Como novedades cabe destacar escenas de vídeo, intercalado de actores reales y la técnica "Z-Vision". Ahora nos llega una nueva entrega que retoma ese especial humor perdido en «Zork Nemesis» y que ha sido planeada como la primera de una trilogía.

Algunos personajes estarán representados por actores reales, mientras que otros están creados mediante render



Aunque el Gran Inquisidor insista en prohibir la magia, nosotros no tendremos porqué acatar sus órdenes. En los principios de la aventura nos haremos con un libro que nos enseñará a realizar unos cuantos hechizos. Sus funciones serán tan dispares como abrir puertas cerradas o transformar los objetos púrpuras en invisibles, pero su función principal, al igual que la de los objetos, será resolver puzzles que nos permitan avanzar en nuestros difíciles andares.



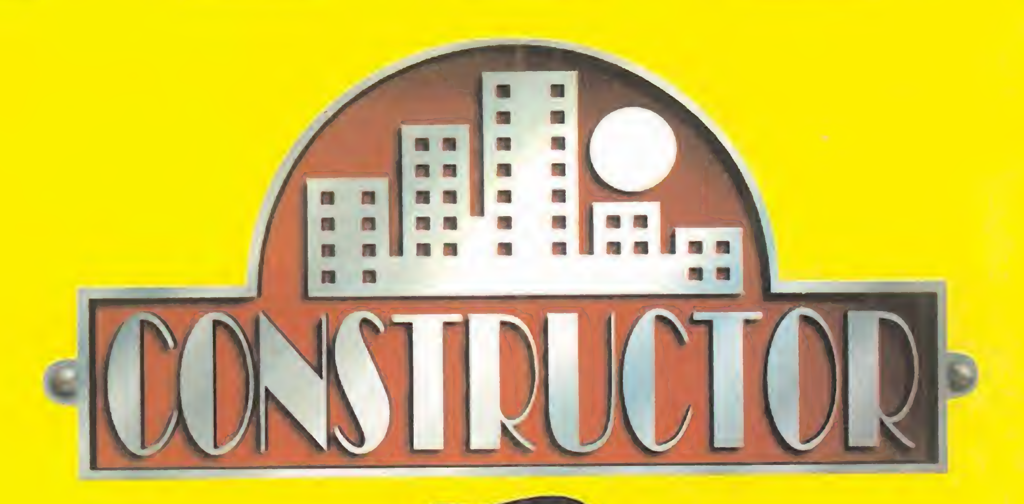


Aunque la época en la que se desarrollará la acción es muy posterior a la que daba vida a anteriores aventuras, en Activision no han renunciado a la posibilidad de visitar escenas y localizaciones históricas en el mundo de Zork. Para ello han recurrido al uso del viaje en el tiempo, elemento imprescindible para localizar tres tesoros mágicos que nos ayudarán en el devenir de la historia. Es uno de los aspectos donde han puesto especial atención: conseguir que las localizaciones comunes a aquellas lejanas aventuras –incluida la mítica «White House»– mantengan una fidelidad absoluta con el texto que las describía.



Como ya hemos comentado, este título es el primero de una trilogía –se espera un título por año– donde se mantendrán los personajes que aparecen en «Zork Grand Inquisitor». Algunos estarán representados por actores reales, como el Gran Inquisidor o Lucy Flathead, mientras que otros han sido creados con avanzadas técnicas de render. Lo que está claro es que tanto unos como otros contribuirán a crear una atmósfera muy particular, especialmente recomendada para su disfrute con las luces apagadas.

J.J.V.



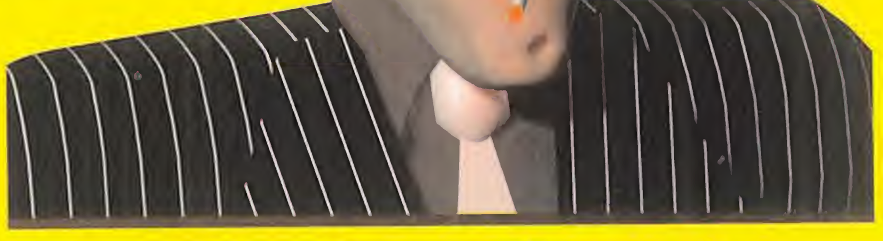
"...UN JUEGO ORIGINAL QUE SE DIFERENCIA SIN DUDA ALGUNA DE CUALQUIER OTRO TÍTULO DEL GÉNERO"
COMPUTER GAMING WORLD, OCTUBRE'97
PUNTUACIÓN: 4/5

"PASIÓN POR CONSTRUIR"
PCMANÍA, OCTUBRE'97
PUNTUACIÓN: 93%

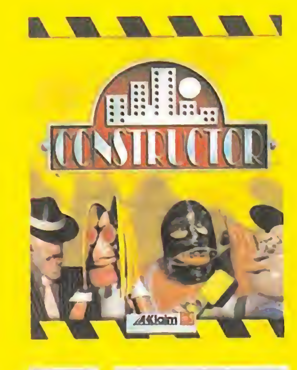


"... EL PROGRAMA QUE ROMPE TODOS LOS MOLDES"
MICROMANÍA, SEPTIEMBRE'97

JUEGO RECOMENDADO
PC TOP PLAYER, OCTUBRE'97



Este tío te llevará a lo más alto...
... o te enterrará en toneladas de cemento.



Si crees que la construcción es algo que está "tirado", debes intentarlo con Constructor. Además de vértelas con ladrillos y cemento tendrás que hacerlo con fantasmas pesados, psicópatas enloquecidos, payasos extraños y algún que otro problemita más.





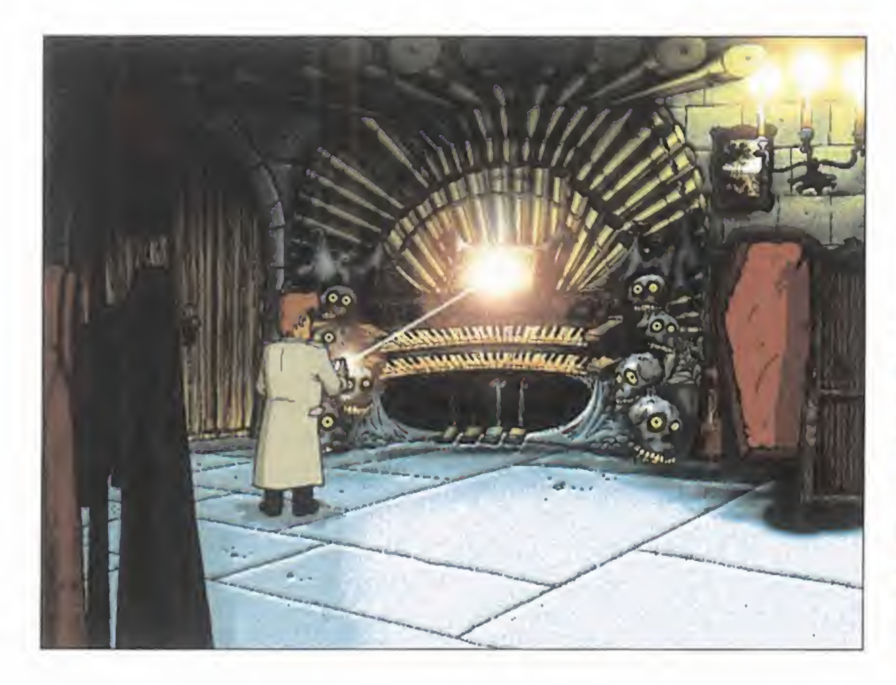

Distribuido por New Software Center Company, S.L.
Tel.: (91) 359 29 92 • Fax: (91) 359 30 60



Con la colaboración de:
MoviLine
Estés donde estés

Hollywood Monsters
Brillante futuro

Cuando los ocho bit dominaban el mercado del software, los equipos de programación de videojuegos surgían como setas en nuestro país. Hoy, sólo unos pocos poseen las ganas, el entusiasmo y los medios para seguir adelante. Gente como Revistronic, Rebel Act o, claro está, Péndulo, que de la mano de Dinamic planea asaltar de nuevo el género de la aventura.







PÉNDULO STUDIOS/ DINAMIC MULTIMEDIA
En preparación: **PC CD (DOS/ WIN 95)**
AVENTURA GRÁFICA

Nos encontramos con Ramón Hernáez, Felipe Gómez y Rafa Latiegui, el corazón de Péndulo Studios, a comienzos del mes de Octubre en sus estudios situados en una popular calle madrileña. Y enseguida comenzaron a desvelar los secretos del proyecto que ha seguido a su primera obra, «Igor: Objetivo Uikokahonia», una aventura gráfica que causó sensación.

"La creación de «Hollywood Monsters» empezó en cuanto acabamos el juego anterior", comenta Rafa, grafista del grupo. "Teníamos muy claro que íbamos a hacer otra aventura, así que nos reunimos, apuntamos ideas y comenzaron a surgir personajes, guión... En tres meses, la base estaba ya hecha." Un guión que, por cierto, se aleja por completo del anterior trabajo de Péndulo, para abordar unos escenarios y situaciones muy distintos a «Igor...».

"La historia se ambienta en la época dorada de Hollywood, los años cuarenta y cincuenta, y la situación inicial es pura fantasía", prosigue Rafa. "Los monstruos de las películas clásicas de terror, Drácula, Frankenstein..., existen y se ganan la vida como actores. Pero una pareja de extraños personajes, un doctor algo chiflado y un productor, pretende adueñarse de la industria del cine, para lo que crean unas réplicas de los monstruos, a los que sustituyen, para hacerse con el control de todo."





ESTILO CLÁSICO

«Hollywood Monsters» es un título desarrollado con todo el cuidado, estilo y fidelidad de las aventuras gráficas

más clásicas que imaginarse pueda. "El estilo es básicamente humorístico y con cierto aire de cómic", comenta Ramón, "Pero lo que teníamos muy claro desde el comienzo", apunta Felipe, "es que el juego debía ser una aventura gráfica en el sentido más clásico. Pese a utilizar SVGA, una cierta similitud con el dibujo animado, etc. queríamos huir de cualquier cosa parecida a una película interactiva. Nuestra intención es involucrar al jugador en la historia, no hacer que se quede mirando la pantalla mientras pasan cosas que no puede controlar."

La nuevas herramientas, script, guión, diseños, etc. que se han utilizado demuestran que, en cualquier caso, la tecnología no está reñida con el estilo. "Pese a tener una base parecida, no queda apenas nada del desarrollo de «Igor» en este juego", comenta Felipe. "Partimos de cero en todo, y tanto en el proceso de diseño, como en animaciones, etc. estamos muy lejos del modo en que se desarrolló «Igor». Pero, eso sí, siempre manteniendo «Hollywood Monsters» como un juego 2D clásico, similar a otros como «Monkey 3», que vuelven a retomar esa línea, pese a algún detalle desarrollado como animación 3D (...) Estamos seguros que la aventura gráfica clásica tiene mucho que ofrecer."

Algo en que los grandes jugadores del género estarán de acuerdo. Porque «Hollywood Monsters» no tendrá nada que envidiar a la superproducción de Lucas, a tenor de lo visto. El esfuerzo puesto en este desarrollo, que ha llevado cerca de dos años a Péndulo, apunta a unos resultados brillantes en todos los sentidos. Y no es de extrañar que, en breve, veamos «Hollywood Monsters» triunfando en el extrajero.

"Nos gustaría que el juego se distribuyera a nivel internacional", comenta Felipe. "Desde el principio trabajamos en el desarrollo con una versión en inglés de diálogos y voces, y ahora estamos terminando con el doblaje al castellano."

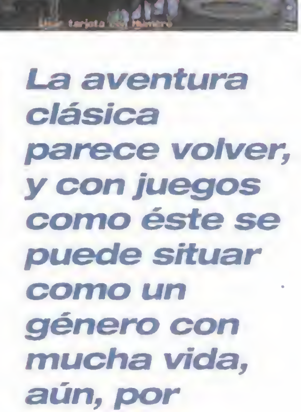
La calidad, como decimos, se está cuidando a todos los niveles. Así, «Hollywood Monsters» se perfila como un claro triunfador en todos los aspectos aunque, como afirman en Péndulo, "lo fundamental en una aventura es un buen guión, y que el juego te enganche y te divierta."

Está claro que saben lo que quieren, y cómo conseguirlo. Y si «Hollywood Monsters» tiene la respuesta esperada, ya están dando vueltas a nuevas ideas que puede que los convierta en los amos de la aventura gráfica en España, con permiso de Revistronic.

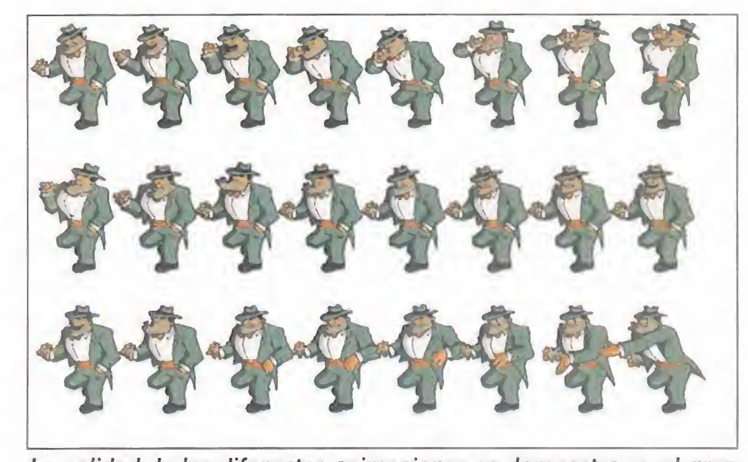
F.D.L.



Rafa (de pie), Felipe (sentado, izquierda) y Ramón (sentado, derecha), forman el grueso de Péndulo Studios, un equipo que tiene mucho que decir.



La aventura clásica parece volver, y con juegos como éste se puede situar como un género con mucha vida, aún, por delante



La calidad de las diferentes animaciones se demuestra en el gran número de frames usado hasta para el más pequeño movimiento.

Perfecto acompañamiento

Un aspecto reseñable del desarrollo de «Hollywood Monsters» es algo que, aparentemente, poco tiene que ver con la aventura en sí. Aunque lo de aparentemente es, con toda claridad, engañoso. Hablamos de una banda sonora muy especial que, con La Unión, uno de los grupos de más calidad en el panorama del pop-rock español desde hace años, en la composición y producción, asegura un espaldarazo y acompañamiento perfectos para un proyecto ambicioso como es «Hollywood Monsters». Péndulo, Dinamic y La Unión, un conjunto que no tiene nada que envidiar a los más grandes del género. ¡Tiembla, LucasArts!





E.A. SPORTS & JANE'S



El corazón del gigante

Electronic Arts es una de las grandes compañías de software de entretenimiento. Bajo esta denominación global se recogen, sin embargo, cinco sellos principales: Electronic Arts, EA Sports, Origin Systems, Bullfrog y Jane´s. Los productos de EA Sports son, probablemente, los que mejor han sabido captar la atención de todos los aficionados a los juegos deportivos. Otro tanto ocurre con Jane's, pese al relativo poco tiempo que lleva este sello entre los grandes del mercado, y los simuladores militares. Y cuando algo así ocurre con una compañía, y con todos y cada uno de los equipos que trabajan para ella, por algo será.

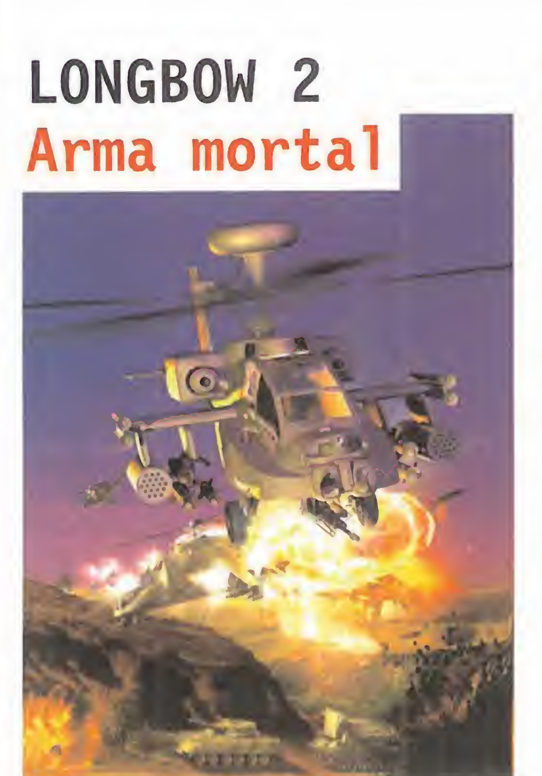
JANE'S COMBAT SIMULATIONS

Simulación al límite

Dentro del enorme panorama de compañías afiliadas que Electronic Arts posee, Jane's Combat Simulations brilla con luz propia en el firmamento del software. En poco tiempo se han hecho con un importante hueco, y un renombre, en el mundillo de los simuladores militares. Aviones, helicópteros, tanques, submarinos... nada parece resistirse a esta compañía, entre cuyos proyectos más importantes e inminentes resaltan dos títulos que pueden confirmar definitivamente en el Olimpo a Jane's –con permiso de DID–, «Longbow 2» y «F 15».

LONGBOW 2

Arma mortal









"Ahora, en «Longbow 2», el jugador dispondrá de campañas dinámicas"

Uno de los productos aclamados el pasado año como de los mejores en el apartado de simulación, fue el «AH-64D Longbow» de Jane's. Los helicópteros no habían conocido, hasta ese momento, un juego en el que se reflejara de manera fiel y espectacular la realidad del combate a bordo de estas aeronaves. Sin embargo, no ha sido bastante para la compañía que, con «Longbow 2», pretende superar todos los límites establecidos, ofreciendo al aficionado a los buenos simuladores aquello con lo que, según ellos, hasta ahora sólo se había podido soñar. Descubramos todo lo el juego ofrecerá, de la mano de uno de sus principales responsables, Andy Hollis, productor de Jane's para E.A.

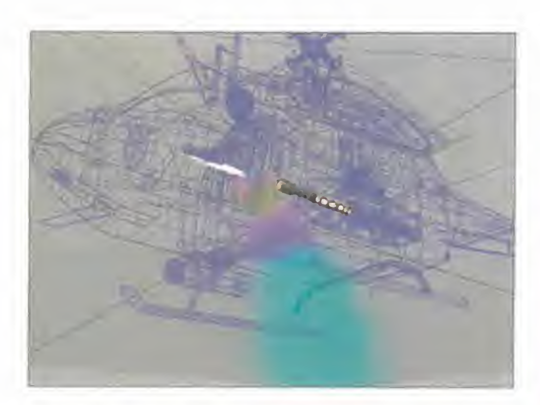
En preparación: **PC CD (WIN 95)**

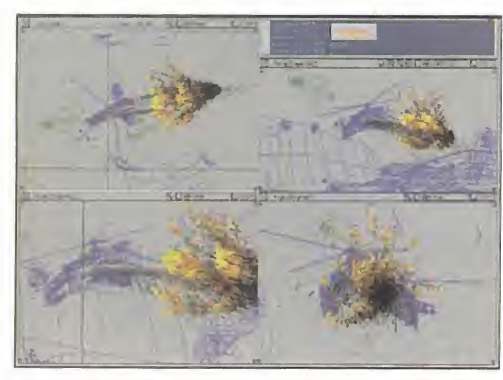
MICROMANÍA: En líneas generales, ¿qué ofrece «Longbow 2» que no tuviera el primer juego?

ANDY HOLLIS: *Básicamente, lo que hemos hecho en «Longbow 2» ha sido aplicar un gran número de sugerencias que recibimos de los usuarios del primer título. A todos les encantó «AH-64D Longbow», pero querían más, en muy diferentes aspectos.*

Una de las cosas más solicitadas fue la ampliación del número de misiones y de helicópteros disponibles, así que hemos incluido dos nuevas naves: el Kiowa Warrior, un helicóptero de escolta, y el Blackhawk, para transporte de tropas. Así, además de las distintas misiones en que, a bordo del Longbow, llevamos a cabo diversas tareas de ataque y soporte aéreo, con los otros dos podremos realizar trabajos mucho más específicos, y que requieran algo más de estrategia en el planteamiento y puesta en práctica.

MM.: En cuanto a las opciones, parece que todo ha ido a mejor pero, en lo relacionado con jugabilidad, ¿cómo se ha superado lo que «Longbow» podía ofrecer?





A.H.: *Lo que se ha hecho ha sido trabajar sobre el diseño y estructura de las misiones y campañas. Ahora, en «Longbow 2» el jugador dispondrá de campañas "dinámicas".*
En «Longbow» la estructura planteada se basaba en un número concreto de misiones predefinidas, pero el diseño de «Longbow 2» hace que, literalmente, cada vez que se juegue una misma campaña sea distinta de una partida anterior o posterior.
En principio, se han incluido dos de estas campañas. Una de ellas está orientada, básicamente, hacia las partidas multiusuario. Se pueden jugar partidas de varios equipos, uno contra otro, y se ha situado geográficamente en un centro de entrenamiento de California, en el que las fuerzas aéreas de los Estados Unidos efectúan sus entrenamientos reales. Un lugar en el que se plantean hipotéticos "juegos de guerra", que han sido trasladados al ordenador en toda su amplitud. Se puede volar como piloto o copiloto, es posible enfrentarse a otro equipo humano, o al ordenador...
La segunda campaña se ambienta en el norte de Irán, en una supuesta guerra. Las escenas FMV incluidas, y la excepcional recreación del terreno, han permitido que consigamos una ambientación realista y una atmósfera realmente excepcional.

MM.: En cuanto al apartado técnico, ¿qué innovaciones presenta «Longbow 2»?
A.H.: *Bueno, el engine gráfico 3D es prácticamente nuevo. Hemos partido de cero porque pretendíamos integrar un soporte total para tarjetas 3D y, mientras que el engine original basaba todo su potencial en el software, el de «Longbow 2» utiliza al máximo todas las ventajas que el hard 3D ofrece, haciendo que el juego ofrezca una calidad visual realmente impresionante.*
Además, hemos incluido un "cokpit" virtual, para poder realizar desplazamientos panorámicos con la sola ayuda del ratón, sin que interfiera en la acción.
En líneas generales, se ha cuadruplicado el nivel de detalle, lo que nos ha permitido trabajar sobre superficies irregulares, lo que da mucho mayor realismo al juego, sobre todo cuando el helicóptero se mueve por cañones y otros escenarios semejantes.
Los texturizados han sido también muy mejorados, pero cuando el juego demuestra todo su potencial es en las misiones nocturnas. Los efectos de luz, explosiones, etc. son asombrosos.

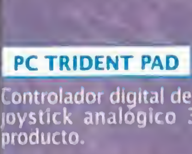
F 15
Superioridad

En preparación: **PC CD (WIN 95)**





La segunda gran apuesta de Jane's Combat Simulations es «F-15», que representa, según palabras de sus propios creadores, la "siguiente generación en simuladores de cazas de combate".
El ambicioso proyecto de la compañía llega con las credenciales de un nuevo, y mucho más potente que los usados en juegos anteriores de Jane's, engine 3D, capaz de ofrecer una suavidad de movimientos y animaciones, texturas y gestión de polígonos, no visto hasta la fecha en ninguna producción anterior.
Además, y al igual que ocurre con «Longbow 2», «F-15» está siendo desarrollado con el enorme potencial de las tarjetas 3D en mente. La principal aplicación de éstas la encontraremos en el detallado e inmenso mapeado que se está prepranado para las dos campañas dinámicas, situadas en el suroeste de Asia, que comprenden algo más de 2.5 millones de millas cuadradas, escenarios recreados de la orografía real del territorio.
Por supuesto, en «F-15» Jane's no se olvidará de las esperadas opciones multiusuario que, además, se verán incrementadas en su valor por la adición de un editor de misiones, que pondrá al alcance del jugador todo el potencial real utilizado por los diseñadores del juego, para hacer casi ilimitadas las opciones de juego.
Y si, lo que se quiere es realismo, para los más puristas, decir que éste estará totalmente asegurado, sería quedarse corto ante el dato de que «F-15» cuenta con el asesoramiento en su desarrollo de pilotos de aviones reales.
¿Puede romper Jane's todos los moldes establecidos con «F-15»? Si no es así, al menos lo que no se puede dudar es que se quedarán muy cerca, una vez conocidas las principales características de este prometedor título.



E.A. SPORTS
Una compañía en forma

E.A. Sports es una división de Electronic Arts dedicada por completo a la creación de software relacionado con el deporte. Cada año van actualizando sus productos y adaptándolos a los cambios que se van produciendo. Aparecen nuevos jugadores, equipos y entrenadores que hacen que los diferentes productos sean un fiel reflejo de la realidad. Productos que abarcan el mundo del PC y de gran parte de las consolas.

Sin duda alguna, el producto estrella de EA Sports para esta temporada es «FIFA: Road To The World Cup 98», que tendrá un gran tirón entre los aficionados españoles. Este producto tiene tal peso específico que el resto de compañías prefieren presentar sus juegos futboleros una vez pasado el huracán FIFA, y así no tener que competir con él.
«NBA 98» tampoco se quedará atrás, ya que el baloncesto, y especialmente el protagonizado por los mejores jugadores del mundo, también es un producto con gancho en nuestro país. Y no sólo por eso, sino también porque el juego está realizado con todo lujo de detalles capaces de deleitar a los aficionados de este juego de altura.
Por último, «NHL 98» es el que mayor problemas de ventas puede tener. El juego tiene un nivel técnico similar al de los anteriores; es decir, muy alto, pero el desconocimiento del hockey sobre hielo en casi toda Europa es un dato que seguro que influye negativamente en las ventas.
Aunque en estas páginas sólo vayamos a abordar estos tres juegos, no podemos olvidar que EA Sports también presentará productos como «John Madden Football», «PGA Tour Golf» o «Andretti Racing», entre otros, poniendo de manifiesto su amplitud de miras dentro del mundo del deporte.

FIFA: ROAD TO THE WORLD CUP 98
El deporte rey





En preparación: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION, SATURN, NINTENDO 64**

Ya hace muchos años que el primer «FIFA» vio la luz. Desde entonces, se han producido muchos cambios en su concepción, pero todos simepre han sido para mejorar. Este año el fénomeno «FIFA» va a irrumpir aún con más fuerza –si cabe–, ya que cuando estamos ante las puertas del acontecimiento futbolístico por excelencia –como son los Campeonatos Mundiales de Fútbol– estaba claro que los chicos de E.A. Sports tenían que echar el resto para sacar un producto que asombrase a propios y extraños. Y podemos decir que lo van a conseguir.







Saltos, regates, remates de cabeza, chilenas... todo será posible con «FIFA 98».



Hay que ser una figura del fútbol para lograr batir a estos increíbles porteros.

«FIFA 98» tendrá su inicio en las rondas de clasificación previas. Hay, en ese momento, 172 equipos de todo el mundo que se reparten por los 16 estadios más importantes de la geografía. El objetivo es alcanzar uno de los 32 puestos que dan acceso a la fase final del mundial. Y una vez llegados allí, hay que conseguir la copa del mundo. El galardón que nos acredita como el mejor equipo para los próximos cuatro años.

El programa contará con estadísticas de 6 700 jugadores y un experto en movimiento humano ha comprobado que todas las animaciones de los personajes sean perfectas. Todos los gráficos estarán renderizados y eso ha beneficiado a las texturas del rostro de los jugadores.

Todo el trabajo está siendo realizado por 150 programadores, además de otros artistas y especialistas en audio y contará con los comentarios de periodistas tan destacados como Manolo Lama y Paco González.

D.E.G.

NBA LIVE 98

Basket en vivo



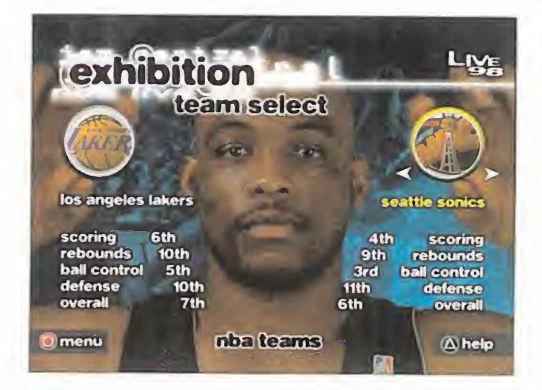


En preparación: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION, SATURN**

Pocas veces un título reflejará tan bien lo que es un juego como en este caso, sobre todo lo que se refiere a "live" (vivo). La acción será trepidante y el realismo, digno de todo elogio. En esta nueva versión del célebre «NBA» se van a mejorar los mates, los dribblings y los tiros a larga distancia haciéndolos más espectaculares y sobre todo más reales.

Los protagonistas del juego serán todos los jugadores de los 29 equipos que están inscritos en la National Basketball Asociation, vamos, la NBA. Las técnicas de defensa y ataque que tendrá cada equipo son las que realmente utilizan en sus partidos. Lo mismo ocurre con las vallas de publicidad y la presentación del equipo antes de salir a la cancha, al más puro estilo americano. Del mismo modo, los rasgos de los jugadores más conocidos, como el escandaloso pelo de Dennis Rodman, están siendo reproducidos para una rápida identificación.

Y, por cierto, habrá muchas más, y aún mejores, animadoras.



Aspectos de este tipo a un lado, «NBA 98» contará con cuatro niveles de dificultad, nuevos vídeos y soportará tarjeta aceleradora 3D, que siempre es un buen detalle a agradecer. Pero el dato más importante, quizás, es la inclusión del modo Manager –otras veces no incluido–, mediante el que podremos actuar como el dueño del equipo, controlando los sueldos de los jugadores y la elección de novatos en el draft.

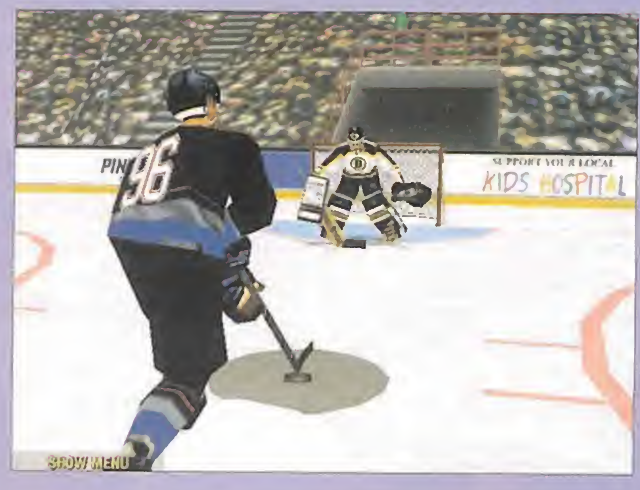
D.E.G.

NHL 98

Hielo en las venas

En preparación:
PC CD (WIN 95), PLAYSTATION, SATURN





Todas las críticas parecen coincidir en que «NHL 98» será el juego de hockey sobre hielo más realista que jamás se haya diseñado. Quizá sea porque Marc Crawford, entrenador de los Colorado Avalance y ganador de la Stanley Cup, ha revisado todas las tácticas, o quizá porque la inteligencia artificial del juego ha sido totalmente revisada. Lo que realmente importa es que con la aportación de unos y otros va a mejorar la calidad del programa.

«NHL 98» conservará las opciones de los años anteriores, pero se han añadido algunas, destacando por encima la posibilidad de crear un torneo internacional con los 16 mejores equipos de la liga. También llama la atención el que se haya vuelto al marcador individual de energía para cada jugador al llegar la hora de la pelea, que es una vieja herencia de la versión Mega Drive.

El juego contará, además, con la posibilidad de jugar en red y con tarjeta aceleradora. Y en su versión americana cuenta con las voces de los comentaristas más famosos de la NHL, que en España serán doblados por expertos en este deporte. Está claro que ésta será una buena ocasión para ir aprendiendo algo de este fascinante deporte tan desconocido en España.

D.E.G.

7TH GUEST
NAVY STRIKE
ASCENDANCY
LANDS OF LORE
SENSIBLE WORLD OF SOCCER
THE LOST EDEN
THE CIVIL WAR
SCREAMER
Z
THE 11TH HOUR
TILT

PABELLON 6. STAND 6050
VISITANOS EN EL S.I.M.O.









VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, S.A. Hermosilla, 46. 2º D. 28001 MADRID. En Internet: http://www.virgin.es.
TEL. HOT LINE: (91) 578 13 67

TOMB RAIDER II
¡Ha vuelto!

Sólamente hizo falta un juego llamado «Tomb Raider» y algo de parafernalia a su alrededor, para convertir a la protagonista del mismo en el nuevo sex symbol virtual por excelencia. Y es justo ahora, cuando Lara Croft ha superado en popularidad a los mismísimos Mario Bros y Sonic, que llega «Tomb Raider II», dispuesto a satisfacer nuestra sed de aventura, de la mano de tan peculiar y atractiva arqueóloga. ¡Toda una delicia para los sentidos!

CORE DESIGN/EIDOS
En preparación: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE/AVENTURA

Realmente, ¿quién no ha emitido un sonoro suspiro, mezcla de admiración y enamoramiento, cada vez que oye el nombre de Lara Croft? Sí, esa perfecta amalgama entre arqueóloga y aventurera, encerrada en un cuerpo femenino de exuberantes medidas y una cara de aires picarones, que se ven acentuados por esa larga trenza y la amplia sonrisa, permanentemente expuesta, a pesar de las duras situaciones a las que se enfrenta...

Nunca en la historia de los juegos para ordenador y consola, un personaje creado a partir de la más completa nada, ha suscitado tanto revuelo. En poco tiempo, lo que era un simple conjunto de píxeles –muy bien puestos, eso sí–, se ha convertido en el sueño de jóvenes y mayores, en emblema de un conocido grupo musical, como U2,



ALGO MÁS QUE UN SIMPLE PERSONAJE DE UN JUEGO

Puede que el hecho de que tenga un nombre que a todos les suena por una u otra razón, que sus medidas sean más perfectas que las de las modelos mejor pagadas o que su carácter de mujer independiente y autosuficiente, hayan convertido a Lara Croft en algo más que un simple personaje de un juego, pero lo que sí es cierto, es que desde expertos psicólogos y sociólogos, hasta casas de moda, como Christian Dior, entre otros, han tenido algo que decir o hacer al respecto, dándole a esta muchachita virtual la personalidad que le faltaba para convertirse en algo muy, pero que muy especial.

Art Futura Show es la selección internacional de los mejores trabajos de animación por ordenador y efectos digitales.

art futura show 97

LISA SLATES
Harvest

Concepto y Animación
Lisa Slates

Director Creativo
Mark Malmberg

Diseño de Software y Sonido
Sumit Das

Productora
Christina Schidlin

«Harvest» es un corto surrealista en el que unos “segadores” con zancos recogen una substancia perlada y temblorosa. Para su creación, la artista informática Lisa Slates ha combinado la animación de partículas con animación de personajes en keyframe.



(BIOGRAFÍA)

Lisa Slates se licenció en Bellas Artes, en la rama de Animación por Ordenador, en la Universidad de Cincinnati, departamento de Diseño, Arquitectura, Arte y Planificación, en 1.995. Actualmente es animadora y directora de arte en Xaos, Inc. Sumit Das, ingeniero de software y diseñador de sonido, se doctoró en Ingeniería Eléctrica e Informática en la Universidad de Illinois en Chicago en 1.994, y pasó dos años en el Berklee College of Music. El Director Creativo Mark Malmberg recibió su Diploma en Bellas Artes, rama de Escultura, en la Universidad de Berkeley en 1.981, y está en Xaos desde 1.988.



DIGITAL DOMAIN
Titanic

Supervisor de Efectos Especiales
Rob Legato

Productora de Efectos Visuales
Crystal Dowd

Productor de Línea de Efectos Especiales
Cari Thomas



Una serie de imágenes de la película «Titanic», del director James Cameron, creada digitalmente y presentada a plena luz del día. Combina elementos completamente digitales, como agua, cielo, nubes, humo y, lo que es más importante, pasajeros recreados en miniatura gracias a un tratamiento fotográfico complejo para crear la ilusión fotorrealista del Titanic a toda vela.

DIGITAL DOMAIN
Ghosts

Producción
Digital Domain

Supervisor de Efectos Visuales
Roy Giarratana

Supervisor de Composición Digital
Jammie Friday

Productor de Efectos Visuales
John Kilkenny

Una de las metas de la colaboración del director Stan Winston con Michael Jackson era crear un esqueleto animado que pudiera, como por arte de magia, bailar igual que el maestro. Esto se consiguió mediante la captura del baile de Michael Jackson sobre el escenario, como base para el personaje animado por ordenador. A continuación, se incorporó el esqueleto a la placa fotográfica de la acción en directo.



DIGITAL DOMAIN
Fifth Element

Producción
Digital Domain

Supervisor de Efectos Visuales Especiales
Mark Stetson

Supervisora de Efectos Digitales
Karen E. Goulekas

Productor de Efectos Visuales
Daniel J. Lombardo

El Nueva York fantástico del siglo XXIII, del director Luc Besson, se llevó a cabo mediante una combinación de efectos infográficos superpuestos con fotografía práctica, incorporando a veces la combinación de más de 80 elementos.
La reconstrucción del personaje Leelo se animó por completo con gráficos de ordenador, utilizando datos del proyecto de Alexander Tsiara «Body Voyage».

PACIFIC DATA IMAGES
Gabola the Great

Director, Animador, Historia
Tim Cheung
Efectos
Richard Chuang



Pacific Data Images apoya la calidad artística de su plantilla de animación proporcionándoles los recursos para que produzcan sus propios cortos. Como los animadores son técnicos y artistas, el resultado casi siempre se traduce en tecnología vanguardista para contar historias poco convencionales. «Gabola the Great» es uno de esos cortos "de pluriempleo" cuyo storyboard, animación y dirección corrieron a cargo del mismo artista, Tim Cheung. El corto se completó en 1.997.
«Gabola the Great» cuenta la clásica historia de un mago de vodevil cuyos trucos no funcionan como había planificado.

SANTA BARBARA STUDIOS
An American Werewolf in Paris

Director
Anthony Waller
Supervisores de Efectos Visuales
John Grover
Bruce Walters
Productora de Efectos Visuales
Diane Holland







La experiencia combinada de producción de Santa Barbara Studios durante los últimos veinte años incluye efectos especiales infográficos para películas, anuncios para televisión, vídeos musicales, simuladores para parques temáticos, productos educativos interactivos y control de movimiento.

GLEN GRILLO
Rave Art

Creador
Glenn Grillo
Productor
Emiko Miki
Software
Wavefront and Dynamation - Electric Image
Adobe After Effects - Photoshop
Hardware
Silicon Graphics Indigo 2
Macintosh 8500 & Quadra 840 AV



Lo que van a ver es un extracto de una obra de largo formato que he creado. Una odisea generada por ordenador que comienza con el nacimiento de la energía consciente del ser humano, su origen primario cuando conecta con la Naturaleza y explora los misterios de la magia, su caída en desgracia, la separación de la ciencia donde prácticamente se destruye a sí mismo y la reintegración de mente, cuerpo y alma que nos permitirá ascender hacia el siguiente nivel de existencia. Reemergiendo como un ser tecno-mágico. «Enigma» es una ecuación alquímica multi-dimensional.

Estamos desarrollando arte con la intención de para la mente. Mediante el uso de arquetipos y técnicas de indución de trance, esperamos suspender la funcionalidad racional de la mente para permitir la emergencia del espíritu. Al transponer la conciencia mediante símbolos antiguos e imágenes totémicas, nos dirigimos hacia la creación de realidades chamánicas de inmersión total. Estas actualidades morfogenéticas nos empujan hasta los límites de lo que se conoce como nuestra mente consciente y, al interactuar con ella, la expanden.



(BIOGRAFÍA)

Glenn Grillo se trasladó a Los Ángeles en 1.993. Desde entonces ha trabajado en varios largometrajes: «Sleepstalker», «Cyborg 3» y «Spawn». Diseñador de efectos especiales para simuladores, juegos, televisión y medios impresos. Ha actuado en numerosos raves, "Circa 94" y "Millennium", la fiesta telonera de «Strange Days» (Días Extraños). Actualmente está terminando «Enigma» y desarrollando varios proyectos para la programación de multi espectro.

SATOSHI KITAHARA
Flipbook

Director
Satoshi Kitahara

Animador
Satoshi Kitahara

Diseñador
Satoshi Kitahara

Música
H. Kawada

Hardware
Silicon Graphics Indy R-5000

Software
Softimage 3.0 V.3.5

Esta cinta es una colección de escenas que he creado durante el último año. Estos entornos y personajes son el resultado del intento de mantenerme fiel a los motivos de diseño originales que presenté en las cintas anteriores. Tengo ganas de crear escenas más realistas para el próximo año con herramientas como Mental Ray y Alias PowerAnimator.
Decidí utilizar la idea de un libro animado para presentar estas escenas del mismo modo que un libro animado presenta la base de la animación, así como el comando de Softimage que siempre utilizo para revisar mi trabajo.



IRONORI TERAI
MTV Japan



Director
Hironori Terai

Animación
T. Hatai
S. Kohara

Infografía
Hatai



Un programa de empaquetamiento para MTV Top of Japan (estación musical japonesa). Los adolescentes del futuro en Tokio evolucionan para construir su propio mundo dinámico. Hay batallas que incitan a los adolescentes a jugar a través de un interfaz de juegos. Fuertes y llenos de vigor, los adolescentes continúan su vida en el Tokio del futuro.

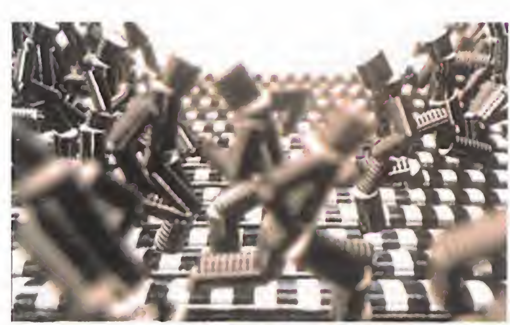
KAZUMA MORINO
Runners

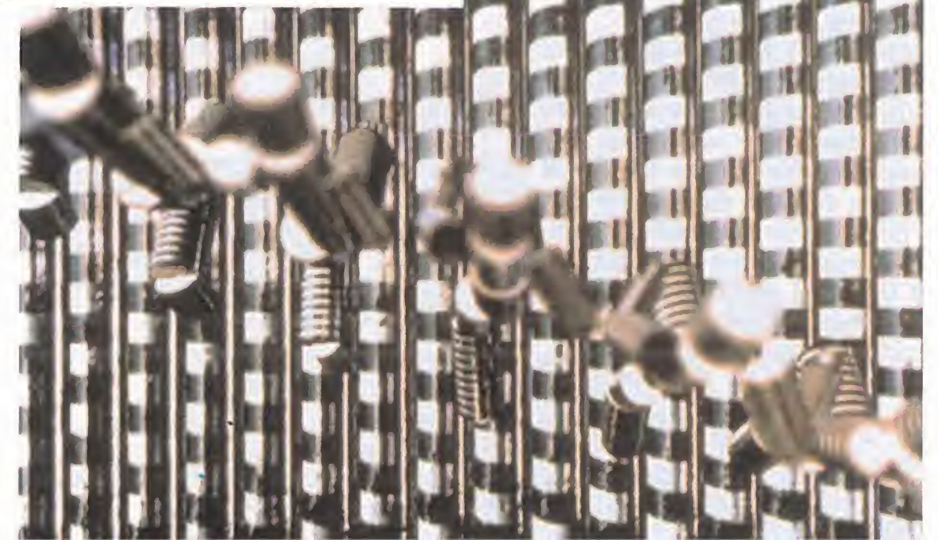
Artista
Kazuma Morino

Compositor Musical
Yoshiyuki Usui

Agradecimientos especiales
Satoshi Tsukamoto
Hideto Kana

Productor
Kazauma Morino
Taiyo Kikaku Co., Ltd.





Figuras (muñecos) compuestas de formas geométricas corretean rápidamente, entrecruzándose con otros objetos. La obra expresa la belleza de los objetos que interactúan en el tiempo.

BUF COMPAGNIE
Digital Truth in Tian An Men

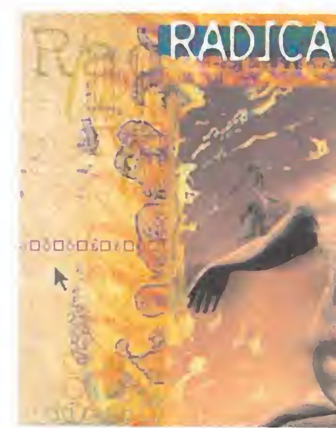
Software:
Buf Software
Mental Ray
Softimage
Flint
T-Morph
Eddie
Alias
Wavefront


100% COMPUTER IMAGE

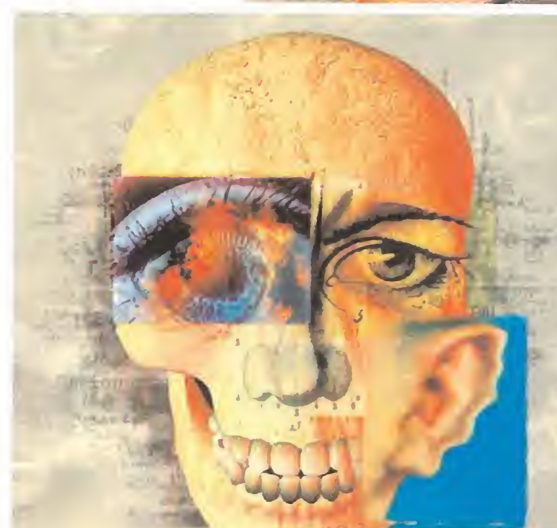

100% REAL

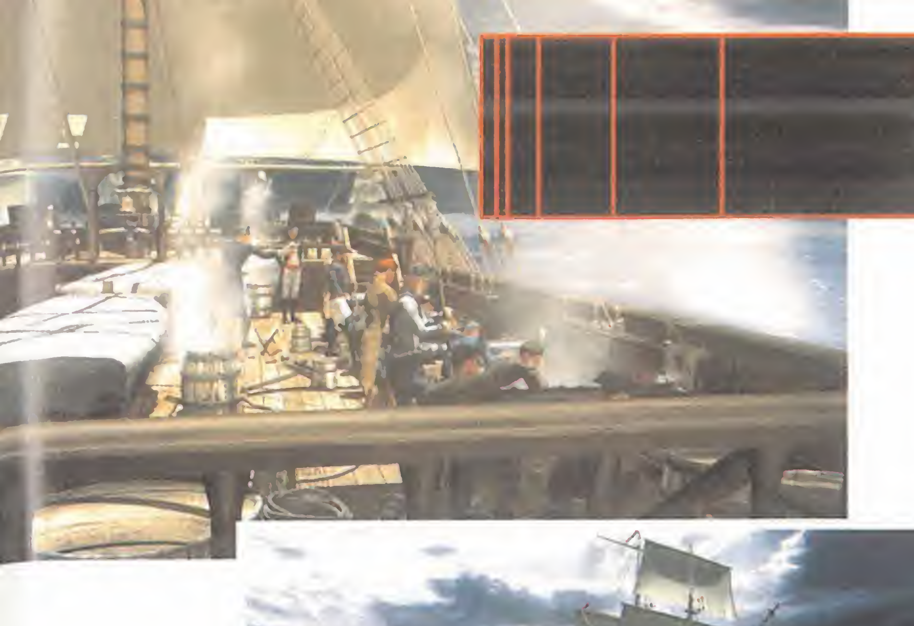
Todos hemos visto los sucesos de la plaza de Tian An Men. Pero la manifestación fue reprimida (aplastada) durante la noche y no había ninguna cámara grabando.
Así que cogimos grabaciones reales y continuamos la historia con imágenes generadas por ordenador para contar la verdad digital.
La manipulación de estas imágenes no es para su utilización por dictadores (Hitler, Stalin, Mao) ni para la industria del entretenimiento («Zelig», «Forrest Gump»), sino a favor de la libertad (Amnesty International). Estas imágenes están generadas por ordenador al 100%.
Disfruten de la verdad digital.

NICK PHILIPS
- Optical Poem
- Radical Beauty Concept



Es la nuestra una sociedad cuyo entorno se redefine constantemente por sus propias creaciones. Rodeados por el telón de fondo de un renacimiento tecnológico, nos encontramos en la cúspide de un nuevo milenio, y con él un nuevo paragidma para vivir; nuestra forma de interactuar, comportarnos y ver el mundo cambiará para siempre. Consideremos entonces a Nick Philip, el "ingenio" de nuestro "tecno-futuro". Como artista digital, diseñador visual y mensajero de medios mixtos, Nick Philip nos ofrece una nueva estética en la que apreciar este nuevo mundo. Su último proyecto es «Radical Beauty» (Belleza Radical) para OM Records, un lanzamiento de disco doble que, más que simple música moderna y animación digital, es una experiencia rica e interactiva.





MACGUFF LIGNE
Pocari Adventure

Presentado por
Otsuka Pharmaceutical Co. Ltd., Tokio
Director
Pascal Roulin, Pascavision, Par's
Agencia
Dentsu Incl, Tokio
Infografía
Mac Guff Ligne, Par's

El «Tour Aventura Acuático Pocari» es una película de 5 minutos que ha viajado del norte al sur de Japón en un camión reactor de Iwerks, como campaña promocional del verano del 97 para la empresa Otuska Pharmaceutical. La película se completó en 3 meses gracias a un equipo de 6 personas y posteriormente se grabó en 35mm. antes de transferirse a Hi-Vision japonesa.

(BIOGRAFÍA)

Mac Guff Ligne, París, Francia, son unos estudios de efectos digitales y animación ganadores de varios premios, dedicados a servir a la industria del entretenimiento internacional con sus sofisticados y desafiantes efectos visuales e imágenes por ordenador.





INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC
The Lost World

Productor
Industrial Light & Magic
Director de Animación de Dinosaurios
Randal M. Dutra
Animadores Principales de Carácteres Digitales
Danny Gordon Taylor
Doug E. Smith
Miguel A. Fuertes
Daniel Jeanette



Cinco nuevos modelos de dinosaurios fueron creados para «El Mundo Perdido». Y los modelos de «Parque Jurásico» fueron puestos totalmente al día para permitir un efecto natural de los músculos y flexión de la piel, así como de los movimiento de los huesos y la respiración.

INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC
Men in Black

Productor
Industrial Light & Magic
Supervisor de Efectos Especiales
Eric Brevig
Consultor de Animación Especial
Oscar Grillo

Industrial Light & Magic utilizó el abanico completo de las técnicas de efectos visuales por ordenador para crear más de doscientos "shots" para «Men In Black» («Los Hombres de Negro»).

INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC
Star Wars

Productor
Industrial Light & Magic
Directores de Arte de Efectos Visuales
Ty Ruben Ellingson
George Hull
Mark Moore

Utilizando los últimos avances en la creación de imagen digital, George Lucas revisó la Trilogía de «La Guerra de la Galaxias», para recuperar su visión original de estas tres películas.

SEBASTIAN DROUIN / CHRISTOPHE MUTIN / OLIVER DUMONT

Dustcity

Producción
Universitè de Provence / Lakanal / Aubagne

Directores
Olivier Dumont / Sebastien Drouin / Christophe Mutin

Animación por Ordenador
Olivier Dumont / Sebastien Drouin / Christophe Mutin

Editor
Sebastien Drouin

Diseño de Sonido
Raffick Affejee / Sebastien Decaux

Música
Sebastien Drouin / Patrice Sanchez

Voces
Antoine Coesens



Invertimos un año completo para hacer «Dustcity». Para este corto, intentamos recrear un nuevo universo, un nuevo concepto poco visto en las animaciones por ordenador. Seleccionamos un western porque todos éramos fans de las películas de Sergio Leone, tales como «El Bueno, el Feo y el Malo». «Dustcity» es una extraña mezcla entre las películas de Sergio Leone, «Terminator» y el humor de Tex Avery... y, esperamos, con un toque nuestro.

SONY PICTURES IMAGEWORKS
Anaconda

Productor
Sony Pictures Imageworks
Supervisor de Efectos
John Nelson



Para «Anaconda», Sony Pictures Imageworks creó digitalmente dos serpientes, una de 70 cm y otra de 100 cm. Esta imagen viva generada por ordenador, interactúa con elementos y los actores de la acción en directo y con un nivel de contacto nunca visto. Una de las serpientes se enrosca varias veces alrededor de los cuerpos de los actores. «Anaconda» representa una obra de alta especialización del flamante grupo Character de Imageworks. Han desarrollado el personaje infográfico de la serpiente, un buen ejemplo de animación digital, donde el el instinto y la naturaleza se expresan de forma fotorealista. Para conseguir estos detalles infográficos tan intensos, el departamento interno de Investigación y Desarrollo de Imageworks desarrolló un software especial.

SONY PICTURES IMAGEWORKS
Contact

Productor
Sony Pictures Imageworks
Supervisor Sr. de Efectos Visuales
Ken Ralston
Productora de Efectos Visuales
Julia Rivas



«Contact» contiene lo que podría ser la más larga toma infográfica jamás creada. La toma inicial contiene 4.710 frames digitales continuos. Esta toma transporta al espectador desde la órbita terrestre, por encima de Pensacola, Florida hasta el final del universo en el espacio de 3 minutos y 19 segundos. Fueron necesarias 9.400 horas de trabajo humano y más de 90.000 horas de renderización informática para completar esta obra.
En conjunto, Imageworks produjo tomas de efectos para «Contact» por un total de 45.897 frames.

FANTOME
The Girafes of Mordillo

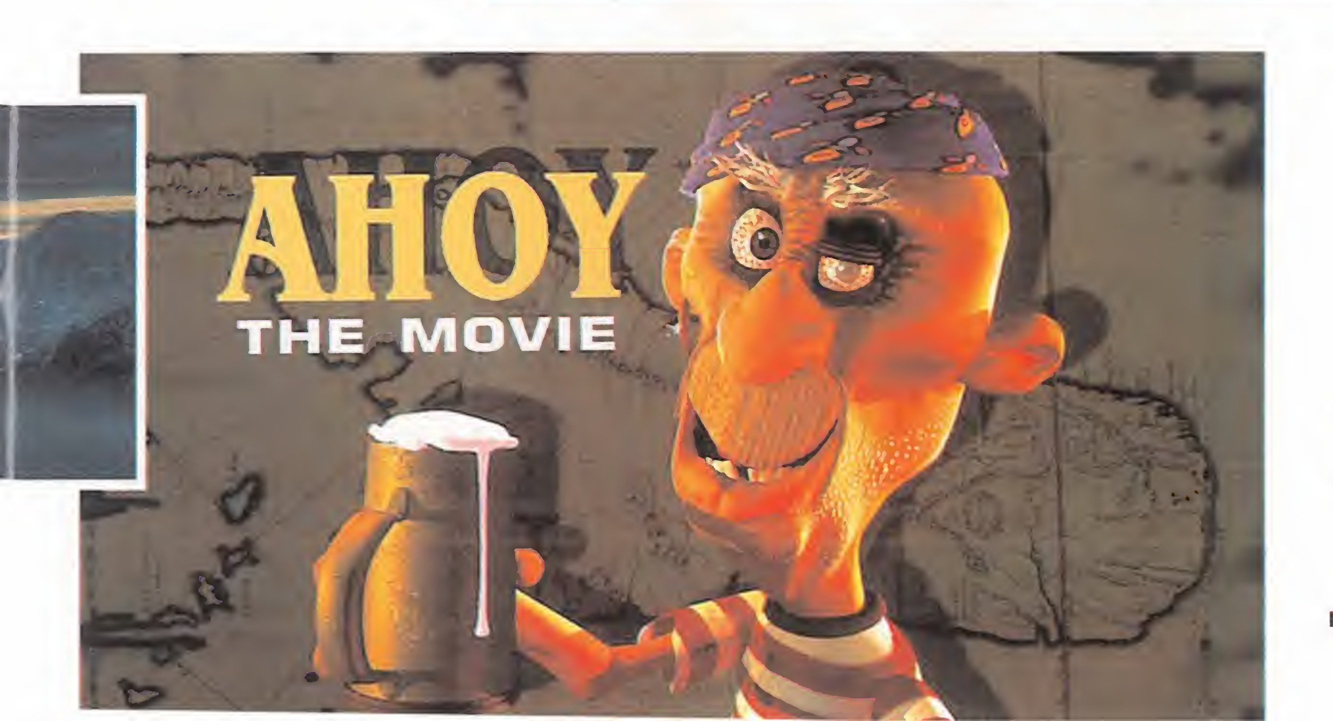
Concepto, Carácteres y Diseño
Guillermo Mordillo
Escrito por
Guillermo Mordillo
Director
José Xavier
Director de Arte
Georges Lacroix
Música
Jacques Davidovici
Post-Producción
Fantôme



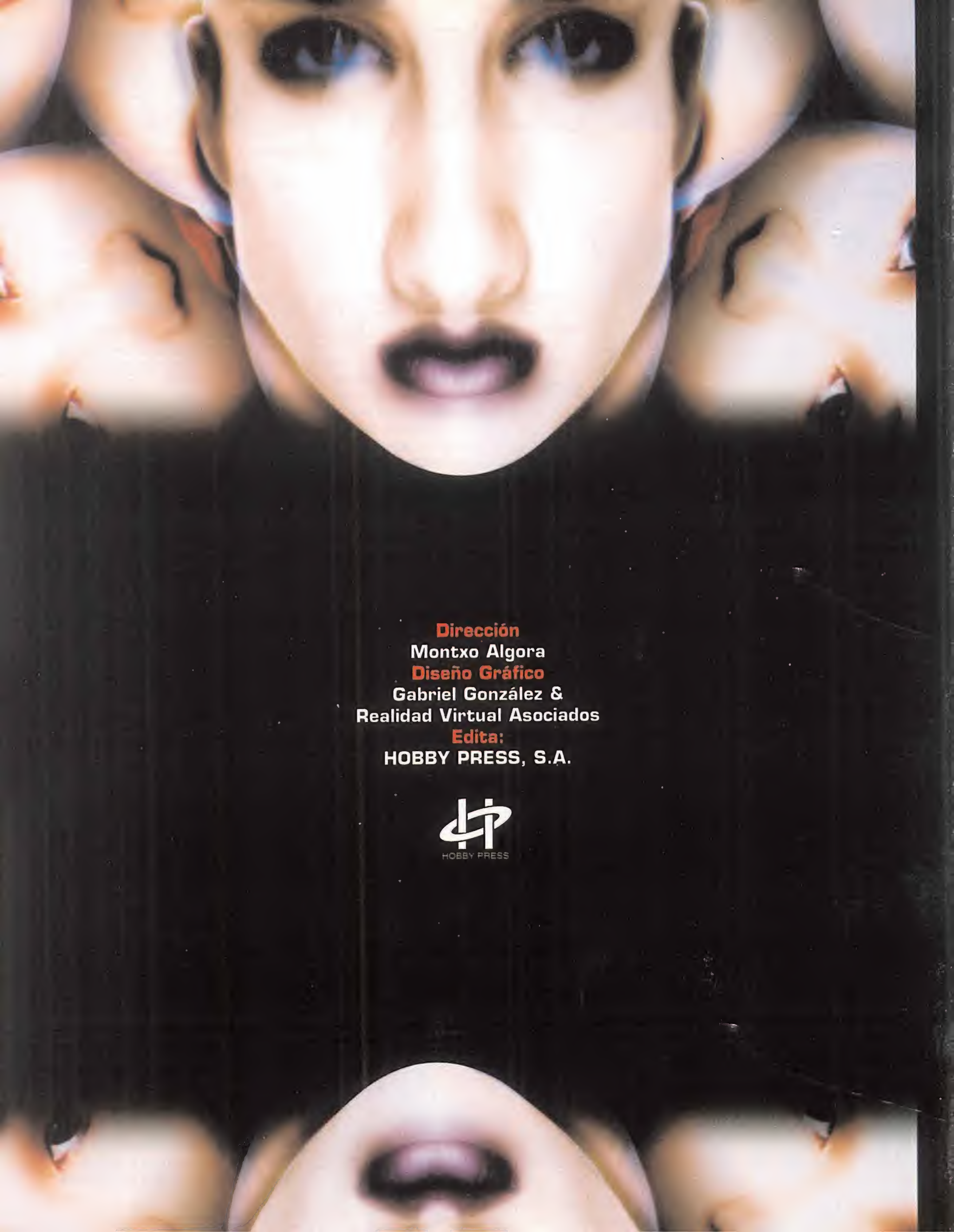
Fieles al mundo gráfico del autor, Fantôme tradujo la profundidad y gracia que siempre han estado presentes en la obra de Mordillo a la tecnología 3D.
Una serie de gags que reúnen toda una gama de personajes salidos de los comics de Mordillo y otros originales.

BRUCE PUKEMA
Ahoy, the movie

Productor
Bruce Pukema
Ronin Animation



Un viejo desafortunado y sin dinero, intenta arrancar una bebida gratis a la clientela de un bar con promesas de una aventura sobre el mar jamás ecuchada.

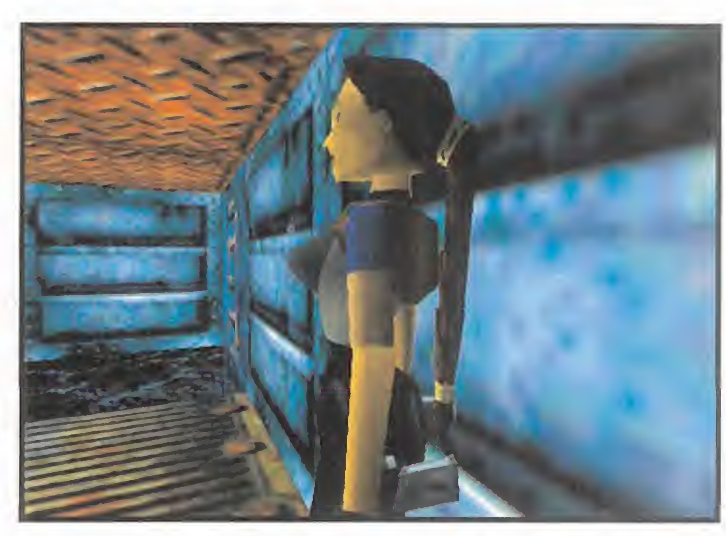


Dirección
Montxo Algora
Diseño Gráfico
Gabriel González &
Realidad Virtual Asociados
Edita:
HOBBY PRESS, S.A.
HOBBY PRESS

PASE DE MODELOS



No por ser coqueta, sino más bien por necesidad, la cuestión es que Lara Croft tendrá que variar su vestuario para adaptarse a las situaciones y climas cambiantes de los distintos lugares que deberá explorar.



Un algo incómodo, pero práctico traje de submarinista, y una mullida y acolchada cazadora "bomber" serán dos de los modelitos que Lara lucirá en su nueva aventura, como si fuera la mejor y más profesional de las "Top Models".

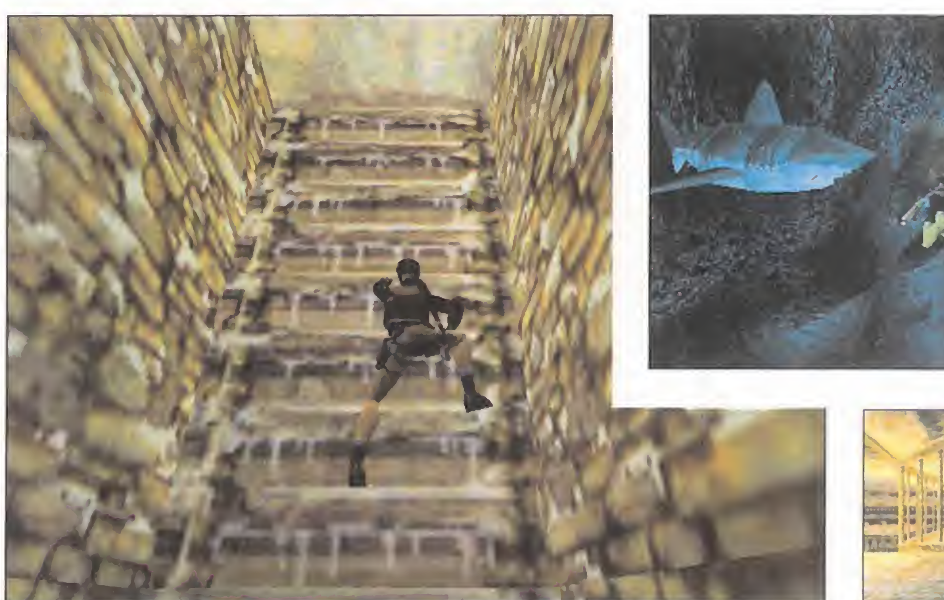
durante su gira mundial, y en futura protagonista de una película basada en el juego «Tomb Raider», cuya actriz que la representará en carne y hueso, se llama Rhona Mitra, y de seguro, dará mucho de qué hablar.

TRAS EL SCION, LA DAGA DE XIAN

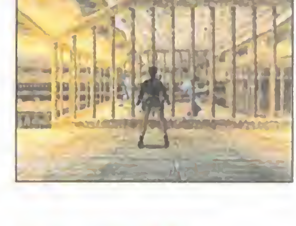
Poco podía Lara imaginarse que iba a enfrentarse, de nuevo, a una aventura tan peligrosa como aquella que, tiempo atrás, la llevó a la búsqueda del Scion, una reliquia con propiedades mágicas, perteneciente a una civilización desaparecida hace milenios.

En esta ocasión, se trata de la Daga de Xian, un ancestral arma construida en China por poderosos brujos, que según la leyenda otorgará el poder del dragón a aquel, o aquella, que se la clave en el corazón de "motu" propio. Dicha arma fue dividida en tres partes que deben ser fusionadas en una sola para reactivar el poder de la misma y,





El movimiento de escalada vertical será una de las nuevas acciones de que dispondrá Lara Croft para superar los caprichos del terreno.

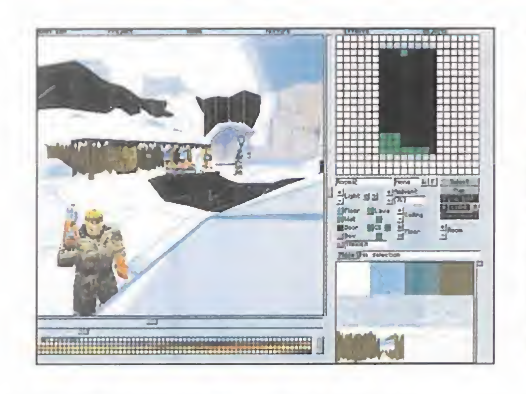


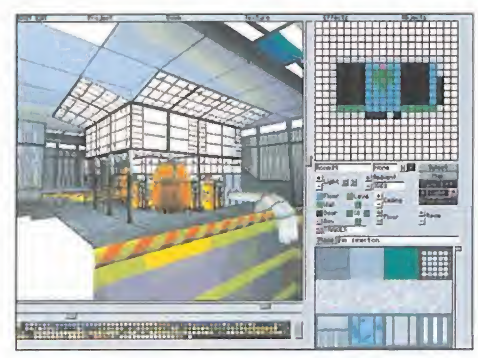


Disponer de una moto de nieve en el Tibet será una de los objetivos primordiales para salir con vida.

La misión principal en esta segunda entrega será buscar una ancestral daga que posee poderes sobrenaturales

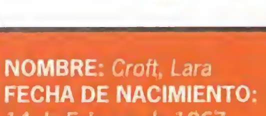
EL "ENGINE" CREADOR DE LOS ESCENARIOS Y PERSONAJES





Éste es el motor con el que se están diseñándose todos y cada uno de los escenarios que, tanto Lara como sus enemigos, van a pisar en «Tomb Raider II».
El sistema es parecido al utilizado en la primera parte, pero la mayor complejidad de las texturas y el mayor número de polígonos con que serán creados los personajes, han hecho necesaria la ampliación del "engine", siendo ahora una poderosísima herramienta constructora de mundos virtuales.

Vuelve Lara Croft, tan guapa e intrépida como siempre



FICHA PERSONAL

NOMBRE: Croft, Lara
FECHA DE NACIMIENTO: 14 de Febrero de 1967
LUGAR DE NACIMIENTO: Inglaterra
ALTURA: 1.72 m
PESO: 55 Kg
MEDIDAS: 95/55/85
PELO: Castaño
OJOS: Marrones

BIOGRAFÍA:
Lara, hija de Lord Henshingly Croft. Tras finalizar los estudios, a la edad de 21 años, realizó un viaje en avión, cuyo destino, que era encontrarse con el hombre con el que debía casarse, nunca llegó a realizarse. Una tormenta hizo que el aeroplano se estrellara en el corazón de la cordillera del Himalaya. La única superviviente fue Lara, y eso provocó que aprendiera a valerse por sí misma en territorios inhóspitos bajo condiciones infrahumanas. Tras dos semanas de viaje a pie, consiguió llegar a la aldea de Tokakeriby, pudiendo ser salvada.
La pasada experiencia provocó en ella un fuerte cambio de personalidad, dejando de ser la chica aristócrata, para pasar a ser una viajera incansable.
Durante los siguientes ocho años, aprendió todo lo necesario y más acerca de todas las antiguas civilizaciones que poblaron el mundo entero. Se hizo famosa por el descubrimiento de varias reliquias y artefactos de gran valor arqueológico, y por la publicación de numerosos libros autobiográficos.

DESCUBRIMIENTOS:
1993 • El Arca de la Alianza.
1996 • El Scion de la Atlántida.



Lara podrá desplazarse rápidamente por los canales de Venecia a bordo de una lancha motora.

tal vez por suerte o por desgracia, Lara dispone de una de ellas, por lo que se va a lanzar a la búsqueda de las otras dos, aunque sin saber que mucha más gente está llevando a cabo la misma labor.
La misión comienza en la Gran Muralla, donde se cree que hay oculta una sala del tesoro que el último emperador mandó construir. Sin embargo, los sucesos llevarán a la protagonista a un largo viaje alrededor del mundo, con escalas en Venecia, con sus canales, sus góndolas, las casas de estilo romántico y cientos de casanovas de tres al cuarto, armados con pistolas y escopetas, de los que nuestra heroína dará un rápido repaso.

CONSERVAR LO ORIGINAL

«Tomb Raider II» conservará la teoría básica de juego que tanto éxito le proporcionó a la primera parte. Lara se moverá por unos escenarios 3D, más intrincados aún que los que conocíamos, buscando las claves que la ayudarán, por un lado, a acceder al siguiente nivel y por el otro, a comprender un poco más los misterios que se ocultan al final de la cadena.
Sin embargo, eso no quiere decir que no haya novedades, sino todo lo contrario. En cuanto a la protagonista, la experiencia adquirida a lo largo de la primera aventura, le permitirá llevar a cabo nuevas acciones como escalar, valiéndose de los salientes que pueda ►

Línea directa con el equipo de desarrollo de «Tomb Raider II»

Cuando un juego alcanza la categoría de fenómeno sociológico, no es sencillo asumir la responsabilidad de producir una segunda parte que intente superar al original. Pero en Core no conocen el significado de la palabra imposible. Por eso, charlamos con el equipo de desarrollo de «Tomb Raider II», para saber cómo pudieron plantear, y llevar a la práctica, una tarea tan complicada.

MICROMANÍA: ¿Qué tipo de mejoras ha sufrido el engine 3D del juego, y qué tipo de problemas encontrásteis para llevarlas a cabo?

Gavin Rummery: *Bueno, aunque la base es el engine de «Tomb Raider», se han mejorado casi todas sus características para poder incluir más y mayores niveles, más detalles, efectos dinámicos de luz en tiempo real... todo aquello que no pudimos incluir en el primer juego, en definitiva. Además, Lara puede llevar a cabo muchas acciones nuevas, como manejar una lancha, una moto de nieve... Hablando en cifras, Lara ha pasado de 500 a 2.000 polígonos –¡sólo para un personaje!–, se han usado más de 12 000 frames, comprimidos, de animaciones, y en cada uno se maneja una cifra aproximada de 2 000 polígonos. Se han utilizado cientos de texturas, más de 350 polígonos para cada personaje secundario, etc.*

Joss Charmet: *Sí, como media se puede decir que los enemigos poseen unos 200 polígonos más, cada uno, que en «Tomb Raider».*

Neal Boyd: *El principal problema que hemos tenido ha consistido en idear un sistema para condensar un juego que es un 50% más extenso que «Tomb Raider» en un CD. Quizá nos hemos excedido en el detalle mostrado en los dieciséis niveles del juego, pero os podemos garantizar que el CD estará lleno hasta el último bit.*

Nathan Mccree: *Otro pequeño problema fue el relacionado con la música. Acoplar mucha más música y más pistas que las ofrecidas en el primer juego fue complicado. Pero las seis pistas, más otras veinte algo más cortas, ambientan a la perfección cada nivel en particular. ¡Incluso hemos preparado un tema "dance" exclusivamente para cuando Lara maneja la moto de nieve!*

MM.: ¿«Tomb Raider II» soportará tarjetas aceleradoras?



"Tomb Raider II será mejor, mayor y muchísimo más divertido que la primera parte..."

Gavin Rummery: *Sí, claro, pero parte de la base de que «Tomb Raider» es una aplicación exclusiva de Windows 95, a diferencia del primer juego. Siendo así, el soporte base es DirectX 5 y, por tanto, no dará ningún problema con ningún modelo concreto de tarjeta 3D, pese a incorporar soportes específicos.*

Andrew Howe: *Aún así, 3Dfx es nuestra favorita. ¡Al fin y al cabo es la más rápida de todas!*

MM.: ¿Qué tipo de mejoras se han dado a nivel del diseño de cada fase? ¿Se ha incorporado más acción, más aventura...?

Heather Gibson: *Podríamos considerar que el juego está equilibrado al 50% entre acción y aventura. Muchos puzzles han sido ideados en un estilo similar al de «Tomb Raider», aunque otros son originales, y obligarán al jugador a romperse la cabeza. Y también hemos incluido más trampas, como muros y suelos deslizantes*

Neal Boyd: *Existen escenarios muy trabajados en cuanto al realismo y los detalles, como Venecia o la Gran Muralla, en los que hemos cuidado muchísimo el diseño gráfico y de texturas. Estuvimos investigando en libros y enciclopedias mucho tiempo, aunque efectuamos modificaciones para hacerlo lo más divertido posible. Otros niveles, como el Tíbet, o la fase final, las Islas Flotantes, son pura fantasía. Ya descubriréis el porqué cuando lo estéis jugando.*

Gavin Rummery: *El número de acciones posibles en cada nivel también se ha aumentado, y mejorado. Ahora, por ejemplo, Lara puede girar sobre sí misma con más facilidad, y además puede trepar, deslizarse, usar bengalas, incluso bajo el agua, así como luchar cuando esté buceando, gracias al nuevo arpón... ¡Ah! Y no olvidemos que ahora su coleta se mueve en cualquier dirección, lo que le otorga un mayor realismo.*

Stuart Atkinson: *Sí, en este sentido también hemos diseñado nuevos trajes para Lara. Un traje de buceo, una chaqueta de aviador... Todo contribuye a dar más variedad y veracidad a la acción. Pero no se podrá ver cómo Lara se cambia de vestuario (risas). Además, ahora Lara contará con ciertas ayudas en algunos momentos del juego. Un grupo de monjes tibetanos luchará contra alguno de sus enemigos, aunque en realidad no lo hagan por simpatía, ya que forman un grupo que, como Lara, también pretende hacerse con la Daga de Xian, el objetivo del juego. Lara, los monjes y un extraño culto llamado Fiama Nera –al que los monjes odian– forman el trío en discordia que da vida al juego.*



haber en los muros, andar sobre terreno cubierto de agua, siempre que no la cubra, y usar nuevas armas como una mortal M-16 y un rifle de arpones, especial para la lucha subacuática.
Muchas más cosas se amplían para darle a «Tomb Raider II» un aspecto superior. Las más destacables son el vestuario de Lara, que ya no será sólamente el top, los pantaloncitos de explorador y las botas; los enemigos, aumentando mucho en esta ocasión los humanos; los objetos utilizables, haciendo aparición las bengalas, para ver en la oscuridad, y más; la libertad de movimiento, al ser los escenarios al aire libre mucho más grandes, etc.

LAS PRISAS SÍ SON BUENAS

Encantados, alucinados y sorprendidos nos quedamos, cuando nos dijeron la fecha de puesta a la venta de «Tomb Raider II». Cuando las noticias acerca de este título no eran más que meras conjeturas, todos nos figurábamos que tendríamos que esperar como poco dos años hasta ver algo concreto, y sin embargo, cuál fue nuestra sorpresa al saber que iba a ser a finales del 97 cuando podríamos disfrutar de nuevo con las aventuras de Lara Croft. Si hay algo que nos alegre en demasía es que, cuando aún no nos ha dado tiempo de olvidarnos de las peripecias de «Tomb Raider», ¡llega ya su segunda parte!
Todos los fanáticos de Lara estamos de suerte, ya que con un escaso año de diferencia podremos ver de nuevo contonearse esas caderas, en otra aventura llena de peligros y sorpresas. ¡Tiembla Indiana Jones, que de nuevo llega nuestra arqueóloga favorita y pisando más fuerte que nunca!

C.F.M.

PUEDES SUMERGIRTE EN SUS PROFUNDIDADES AUNQUE TE ARRIESGAS A NO VOLVER A SALIR

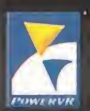


INCREIBLES GRÁFICOS Y PAISAJES EN 3D
DÍAS Y NOCHES EN TIEMPO REAL

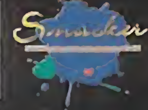
EFECTOS SONOROS ATMOSFÉRICOS EN 3D
MISIONES BASADAS EN OBJETIVOS

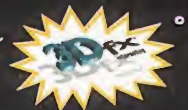
LEYES DE LA FÍSICA RESPETADAS
MISIONES NO LINEALES











http://www.ubisoft.com/spain/



UBI SOFT, S.A.
Plaza de la Unión, 1
08190 Sant. Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00
Fax (93) 589 56 60





CONSTRUCTOR
¡Más madera!

¿Os parece vuestro barrio lo suficientemente animado? Si no es así, «Constructor» os da completa libertad para crear el barrio de vuestros sueños. Casas de cine, prosperidad en todos los sitios, paisajes con amplias zonas verdes y muchos vecinos virtuales felices os esperan... si sois capaces de resolver los incontables problemas que se os presentarán, claro está.

Estar atentos en todo momento a las evoluciones del barrio nos permitirá descubrir problemas antes de que sean irremediables

SYSTEM 3/ACCLAIM
Disponible: **PC CD (DOS), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (DOS)**
ESTRATEGIA



Varios han sido los juegos que nos han permitido construir edificios y buscar la felicidad de sus inquilinos, pero ninguno con un nivel de detalle igual a «Constructor». En él se dan cita tres aspectos bien distintos: gestión económica, acción y grandes dosis de humor. Con ello queremos decir que es difícil abordarlo únicamente desde el aspecto estratégico; una ciudad medianamente grande está repleta de inesperados sucesos que debemos vigilar con nuestra atenta mirada. La resolución correcta de muchos de estos sucesos puede depender, en muchas ocasiones, de un rápido clic del ratón más que de una buena estrategia, pero no por ello ésta segunda pierde importancia.

El objetivo dependerá de la misión escogida y puede incluir desde conseguir una cantidad de dinero en cierto tiempo hasta realizar muchas y variadas construcciones con fin en un monumento dedicado a nosotros mismos.

EL CLIENTE SIEMPRE TIENE LA RAZÓN

El mejor modo de conseguirlo es tener contentos a los inquilinos y al ayuntamiento. Los primeros nos demandarán todo tipo de comodidades, mientras que los segundos nos cobrarán impuestos y exigirán el cumplimiento de una serie de normas comunes a todos los constructores. Las dos primeras, y más importantes, hacen referencia a la necesidad de una vivienda como mínimo en cada manzana y a la obligatoriedad de tener edificado el 90% de cada una de ellas. Estas dos máximas serán una constante a lo largo de todas las partidas y marcarán la estrategia usada en cierta medida.

Inicialmente existe una pequeña demanda de viviendas, por lo que las primeras construcciones serán inmediatamente alquiladas. El problema viene cuando los inquilinos se agotan y hay que recurrir a sus descendientes. Puede elegirse una de las tres cosas siguientes: que los hijos sean nuevos inquilinos, que los hijos sean nuevos obreros de la empresa o que paguen un alquiler –en las dos primeras no lo hacen–. Si nos lanzamos a una rápida construcción de viviendas nos quedaremos enseguida con muchas deshabitadas y esto puede ser un gran problema. Las viviendas deshabitadas son mucho más propensas a sufrir accidentes y plagas que las ocupadas, por lo que nuestros ►



A nadie le agrada convivir con un nutrido grupo de zombies; en pocos días los vecinos pueden irse si no solucionamos el problema.



Las zonas prósperas no son tan habituales como nos gustaría, por lo que hay que "mimar" a sus ocupantes.

Solos o acompañados



Al iniciar la partida se ofrece la opción de jugar solos, o acompañados de hasta tres rivales computerizados. La importancia de esta elección es crítica ya que, aunque cada constructor inicie sus andaduras en un extremo de la ciudad, es más que habitual cierto trabajo sucio contra los compañeros del gremio. Jugando solos es más que improbable la aparición de fantasmas, ladrones o hippies –siendo de mayor importancia la estrategia–, pero si lo hacemos en compañía –computerizada o humana– al menor descuido tendremos capataces enemigos apropiándose de casas o construyendo en nuestras posesiones.



El fuego debe ser extinguido de inmediato si no queremos que la casa se convierta en un espectáculo pirotécnico sorpresa.



Y NO SON TODOS



Según avancemos en el desarrollo de nuestra ciudad tendremos acceso a nuevos edificios y personajes. Cada uno tiene una misión específica, que a continuación explicamos brevemente:

1.- *Los obreros por sí solos no son capaces de llevar a cabo ningún trabajo; es necesaria una cabeza pensante, un capataz que les ordene. A cada capataz se le debe asignar un grupo de obreros y, en cualquier momento, podremos cambiar cuatro obreros por un capataz.*

2.- *Los edificios necesitan atención continua, y los reparadores son los encargados de su vigilancia. Especial cuidado requieren las casa vacías ya que las plagas, entre otros problemas, las destrozan en pocos meses. Inicialmente tendremos dos, pero se pueden conseguir más a cambio de tres obreros.*

3.- *Los zombies se crean en la casa encantada y pueden ser enviados a nuestros enemigos para crear el pánico. El problema es mayor si son nuestros inquilinos los que los reciben.*

4.- *Una buena administración se torna fundamental si se pretende ser un buen constructor y el banquero siempre estará allí para echarnos una mano... a cambio de un buen interés, por supuesto.*

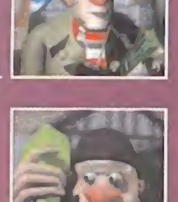
5.- *Las comunas son su punto de encuentro y su principal diversión es promover huelgas y manifestaciones. Con ellos es posible paralizar fábricas, aunque un grupo de obreros pueden disuadirle con sus puños.*

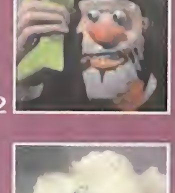
6.- *A cambio de un puñado de billetes es capaz de realizar trabajos discretos, efectivos y muy profesionales. Le gustan los trabajos bien hechos.*

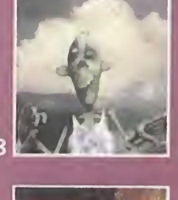
7.- *Una buena vigilancia en el barrio puede suponer la tranquilidad de muchos vecinos. Los maleantes se lo pensarán dos veces antes de aparecer por la zona.*

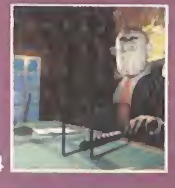
8.- *Un recuerdo de la película «La Matanza de Texas». Con su máscara y su motosierra crea el pánico allá donde pisa, pero no suele atacar vidas humanas, si no es atacado.*

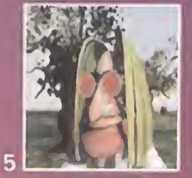
9.- *Tienen mucho peligro cuando se ponen a jugar con las cerillas, por lo que es mejor que lo hagan en territorio enemigo.*


1

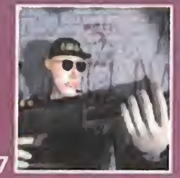

2


3


4


5


6


7


8


9

escasos reparadores no darán abasto. Si a este problema le añadimos el hecho de que no todas las parejas pueden tener descendencia la cosa se complica aún más.

MADERA, LADRILLO, ACERO...

El Ayuntamiento será quien conceda las licencias para construir nuevas fábricas. Según construyamos con mejores materiales la gente será de mayor nivel, pero los precios también se verán disparados. Poco a poco todo llega solo: comisarías, casas encantadas, tiendas, oficinas mafiosas, matones, psicópatas y un largo elenco de personajes harán progresiva aparición hasta llegar un momento en el que la locura se adueñe de nuestros cerebros y nos parezca imposible atender tantas cosas por minuto.



Como podéis comprobar, la idea tenía un potencial suficiente como para convertirse en un gran juego, y el resultado ha sido brillante. En el apartado técnico hace gala de un alto nivel de calidad; tanto gráficos como sonido amenizan correctamente el desarrollo, especialmente unos gráficos renderizados que acompañan multiples acciones y que recuerdan en cierto modo al fantástico «Theme Hospital».

Pero lo más importante es la jugabilidad, y ésta también pasa el duro examen de la crítica. Un programa diferente, con un aire muy fresco, que promete muchas horas de ladrillos, cemento y convivencia vecinal.

J.J.V.



CONCURSO



Sorteamos 25 juegos de Sonic 3D

El entrañable erizo azul y sus amigos vuelven a las andadas para sumergirnos en su más "vertiginosa" aventura. No te pierdas este concurso, averigua las respuestas correctas de las sencillas preguntas que te proponemos a continuación :



1.- ¿Sabes el nombre de sus dos inseparables compañeros?
2.- ¿Cuál es el nombre del malvado profesor?
3.- Dinos qué dos utilidades tienen los anillos
4.- ¿Hacia cuántas direcciones puede moverse ahora Sonic?

SEGA PC · MICROMANÍA · SEGA

Bases del concurso "SONIC 3D"

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista MICROMANIA que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Micromania; Apartado de Correos 328. 28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "SONIC 3D".

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán VEINTICINCO, que seán premiadas con un juego de Sonic 3D. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 27 de octubre al 1 de diciembre de 1997.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de diciembre de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de enero de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

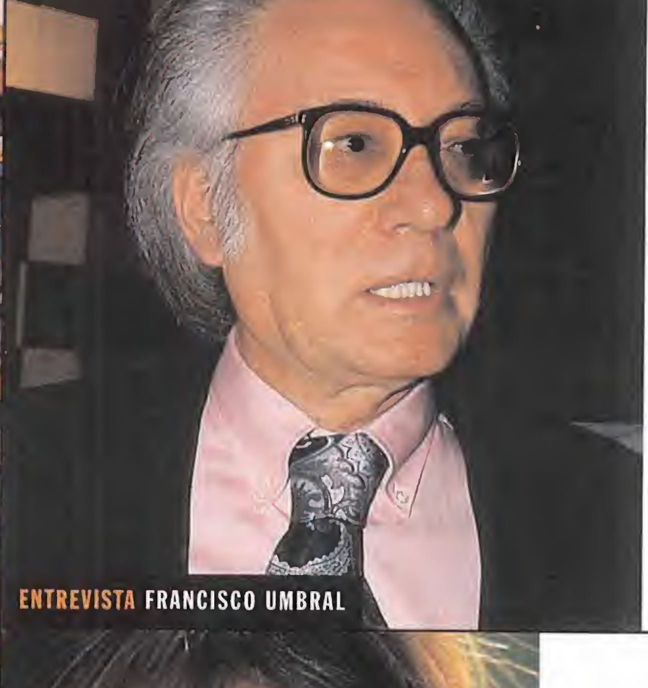
6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SEGA y HOBBY PRESS.

cupón de participación "SONIC 3D"

Nombre. . . . .
Apellidos . . . .
Dirección. . . . .
Localidad . . . .
Provincia. . . . . C. Postal. . . . .
Teléfono . . . .
Las respuestas son:
1) . . . .
2) . . . .
3) . . . .
4) . . . .

quéleer EN NOVIEMBRE

BIBLIOTECA ÁLEX DE LA IGLESIA



ENTREVISTA FRANCISCO UMBRAL



PERFIL PAULA IZQUIERDO

ENTREVISTA DOMINIQUE LAPIERRE

REPORTAJE HERGÉ, EL PADRE DE TINTÍN

Y ADEMÁS...

PERFIL EDUARDO MENDICUTTI

INFORME GRANDES PLUMAS DE LA GENERACIÓN DEL 98

REPORTAJE REEDICIÓN DE "EL AMOR Y OCCIDENTE"

REPORTAJE "LOS WINDSOR", UNA BIOGRAFÍA ENVENENADA

RODAR Y RODAR LIBROS DE CINE

ACTUALIDAD TODO SOBRE EL PLANETA-97

BIBLIOTECA DE LETRAS LOS MEJORES LIBROS DE FILOLOGÍA

sumario



112 HEXEN II
(PC CD)

El tercero de los Caballeros de la Serpiente, Eidolon, ha entrado en acción. Cuatro poderosos héroes, deben usar todas su habilidades para derrotarle, a él y a sus cuatro generales, los Jinetes del Apocalipsis, en un combate sin igual.

El mercado vuelve a sorprendernos con una avalacha de títulos impresionante. Muchos de ellos poseen una calidad impresionante, pero si hubiera que destacar alguno, éste sería «Hexen II»; todo un lujo para nuestros ojos –mayor aún si poseemos una tarjeta 3Dfx– que promete más desafíos que su antecesor. Si lo que se prefiere es la estrategia, podemos echar un vistazo a los artículos sobre «Conquest Earth» o «Beasts & Bumpkins», pero si se es de aquellos que disfrutan descargando adrenalina con un buen arcade, no hay que dudar en probar juegos como «Blast Corps», «Rapid Racer» o «Perfect Weapon». Sean cuales sean los gustos, aquí se encontrará lo que se busca.



116 LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PC CD)

Una raza alienígena ha llegado a Twinsun con intenciones aviesas. Ayuda a Twinsen a convertirse en un poderoso mago capaz de acabar con la amenaza extraterrestre.

122 CONQUEST EARTH
(PC CD)

Desde el lejano planeta rojo ha llegado una peligrosa raza alienígena que busca exterminar a la raza humana para apropiarse del planeta más bello del Sistema Solar. ¿Tratarás de derrotarlos, o te unirás a su causa?

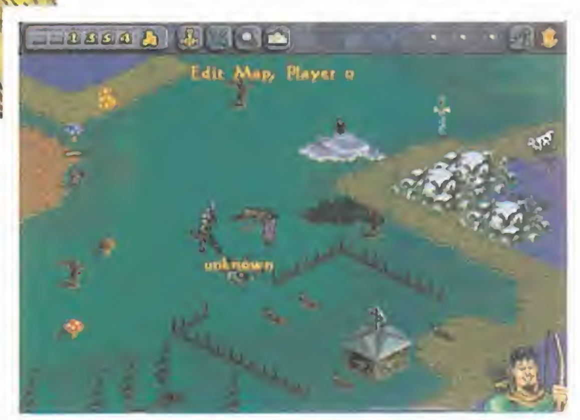


128 BROKEN SWORD II (PC CD)

Acompaña a George y Nico en la búsqueda de tres antiguas piedras Mayas, visitando los más variados parajes del mundo para salvar a la humanidad del regreso de un dios maligno.

132 BEASTS & BUMPKINS
(PC CD)

LLega un nuevo juego de estrategia medieval al que se le han incorporado toques de sano humor y personajes fantásticos.





ACE VENTURA

SALVEMOS A LAS MASCOTAS

7TH LEVEL/DREAMBOX
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA

Procedente de la gran pantalla nos llega un personaje sin igual. Nos encontramos ante una aventura de escasa dificultad dirigida a un público preferentemente joven, aunque seguro que más de un adulto no echará unas risas continuas gracias del protagonista. El programa ha sido traducido al castellano y cuenta con el aderezo de algunas subfases arcade. En definitiva, un producto sorprendente y fresco, que posée todos los ingredientes para divertir a los peques de la casa.



RED ALERT. THE AFTERMATH

SÓLO PARA ADICTOS

WESTWOOD STUDIOS/VIRGIN
Disponible: **PC CD (WIN 95/DOS)**
DISCO DE ESCENARIOS

Primero fue «Command & Conquer», luego «Red Alert», y después llegaron nuevos escenarios bajo el título de «Red Alert. Counterstrike». El que nos ocupa ahora es el segundo CD oficial de ampliación. En él se incluyen las últimas actualizaciones para «Red Alert», la versión más reciente del Westwood Chat –para librar las más cruentas batallas por Internet– y, cómo no, nuevas unidades, misiones, pistas de audio y mapas para aquellos que no tuvieron suficiente con la primera entrega. Se trata de un CD de buena calidad, pero dirigido a un público muy determinado.



Rayman Designer

Crea tu mundo





UBI SOFT
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Lo primero que hay que aclarar es que «Rayman Designer» no es una continuación del conocido juego de plataformas, sino una utilísima herramienta de sencillo manejo, con la que podremos crear nuestros propios escenarios y, posteriormente, jugarlos como si fuesen niveles normales.
Creado para que funcione bajo Windows 95, este editor ofrece la posibilidad de construir las fases más complejas que podamos imaginarnos para este curioso personaje de las plataformas, todo ello con unos menús muy intuitivos, que no representarán ningún problema de comprensión, ni harán necesario que estemos constantemente echando mano del libro de instrucciones.
En la mayoría de ocasiones, podremos llegar a colocar todos los elementos que conforman el escenario a nuestro antojo, mediante el ratón, escogiendo el objeto y trasladándolo a la zona en cuestión.
Hay que tener un especial cuidado a la hora de construir los precipicios o las paredes, ya que si los hacemos demasiado anchos, o demasiados altos, más tarde nos quedaremos atascados sin remisión.
«Rayman Designer» incluye veinticuatro niveles inéditos, creados íntegramente con el editor, además de tener la posibilidad de conseguir más gracias a la conexión con la página Web del juego, y que podemos activar en cualquier momento del desarrollo de los escenarios, y desde el mismo.
Tanto para aquellos que disfrutaron de lo lindo con «Rayman», como para esos que pueden alardear de tener una gran imaginación y capacidad creativa, «Rayman Designer» es una opción de compra francamente recomendable.

78

C.F.M.

Lego Island

Por piezas

MINDSCAPE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE/AVENTURA

Las piezas de Lego siempre han sido consideradas uno de los juegos infantiles por excelencia. Con ellas, y un poco de imaginación, los niños pueden crear sus propios juguetes. En el juego se representa una isla imaginaria en la que todo –decorados y personajes– está formado por pequeñas piezas de Lego, y representado en un entorno tridimensional.
Esta isla contiene varios edificios típicos –gasolinera, hospital, comisaría– y en cada uno de ellos podremos asumir una misión diferente. En

Parappa the Rapper

A ritmo de Rap-Rap-Rap





SONY
Disponible: **PLAYSTATION**
SIN CLASIFICACIÓN

Pocas veces se nos presenta esta clase de problema a la hora de comentar un juego, pues el comodín que solemos tener con frecuencia todos los profesionales del sector, que es la posibilidad de compararlo con otros títulos del mismo estilo hay en el mercado, aquí brilla por su ausencia.

«Parappa The Rapper» es algo inédito, que se sale de todos los cánones establecidos. Se trata de una ¿aventura? musical en la que encarnamos a Parappa, un pirado de la música Rap y enamorado de Sunny Funny.

El sistema de juego se basa en superar una serie de fases que consistirán en aprender karate, sacarse el carné de conducir, o cocinar un pastel, todo ello repitiendo las estrofas que cantan diversos personajes –los que nos enseñan, es decir, maestros–, a base de pulsar los botones correctos del pad a la vez que seguimos el ritmo de la música.

Gran parte de nuestro éxito dependerá, primero, de nuestro oído musical, y segundo, de lo sabida que nos tengamos la colocación de los botones del mando de PlayStation.

Si a la hora de puntuar este curioso «Parappa The Rapper» sólamente fuese necesario analizar la originalidad del juego, os aseguramos que conseguiría un 110, pero existen otros parámetros como son los gráficos, también podemos decir que son de gran calidad, asemejándose a los dibujos animados; el sonido, que como no podía ser de otra manera en un título basado en la música, es excelente; y las horas de jugabilidad, que aquí sí escasea un poco, ya que más allá de la primera partida en solitario, y con los amigos, «Parappa The Rapper» deja de ser todo lo divertido que parece en un principio, y empieza a resultar un poco resulta reiterativo.

C.F.M. **80**

el hospital deberemos conducir una ambulancia, en la pizzería repartir los pedidos..., pero en todos ellos deberemos construir el vehículo con el que movernos. Estas fases de construcción no dejan lugar a la creatividad ya que tan sólo se puede seguir un orden y una colocación.

El resultado es un juego gracioso, para los más jóvenes de la casa, pero limitado en cuanto a sus opciones y con unos requisitos desorbitados –P200–.

J.J.V. **69**





DIABLO: HELLFIRE

MÁS PROFUNDO QUE EL INFIERNO

BLIZZARD/CUC
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
DISCO DE ESCENARIOS

Bajo el nombre de «Diablo: Hellfire», nos encontramos ante una jugosa ampliación que añade jugabilidad y diversión al juego original. Un nuevo personaje se une al grupo aventurero, que va a contar, a partir de ahora, con la ayuda del monje. A medio camino entre el mago y el guerrero, es la clase de héroe capaz de dominar el terreno de las armas y de lo arcano. Dos niveles más, compuestos por varios pisos cada uno, aparecen más allá del infierno, plagados de nuevas criaturas, trampas, armas y hechizos.

★★★★

3D ULTRAPINBALL: THE LOST CONTINENT

A LA TERCERA VA LA PERDIDA

DYNAMIX/SIERRA
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Tres son, con la presente, las entregas que de la serie «3D Ultrapinball» se han hecho. En esta ocasión, los tableros presentados tienen un ambiente de jungla prehistórica, en el que unos exploradores han caído tras un accidente. De nuevo podremos viajar entre escenarios diferentes, cada uno diseñado de un modo concreto.

Parece que con tres partes, totalmente iguales entre sí, es más que suficiente. «3D Ultrapinball: The Lost Continent» es un buen título si lo único que se busca es completar la colección.



★

Hexen II

El último Caballero de la Serpiente

Nadie creyó, en su momento, la profecía que hablaba acerca de la inminente llegada de tres poderosos demonios, llamados los Caballeros de la Serpiente, que iban a sumir en el más profundo de los caos el universo de Thyrion. Debido a la incredulidad general, así ocurrió, y ahora parece que no queda ninguna esperanza de salvación.



Antes de enfrentarnos a Eidolon, tendremos que derrotar a sus generales, que son los mismísimos jinetes del apocalipsis, el Hambre, la Peste, la Guerra y la Muerte.

RECOMENDADO MICROMANÍA



La versión de «Hexen II» que utiliza la tecnología de las tarjetas aceleradoras, es de lo mejor que hemos tenido la oportunidad de ver

RAVEN/ACTIVISION
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Sin embargo, sí que existía esa esperanza, encarnada en unos pocos valientes, capaces de plantar cara a las bestias de la oscuridad.
El primero en atreverse fue un mago elfo, que gracias a los poderes aprendidos en la escuela arcana de su raza y a los artefactos ancestrales que halló en las profundidades de las catacumbas, consiguió vencer a D'sparil, el más joven y débil del triunvirato demoníaco.
Más tarde, ocurrió lo mismo en otro mundo adyacente, dominado por la Legión, la escuela arcana y la orden eclesiástica. El poder del segundo de los demonios, aún mayor, atrajo hacia el lado oscuro a los mandatarios de los tres poderes, dejando al descubierto las defensas.

Sólamente tres personajes, pertenecientes cada uno a una de las escuelas, decidieron oponerse a sus antiguos maestros y al segundo Caballero de la Serpiente, venciéndole en simpar combate.
Con la situación presente, Eidolon, el último ser de la oscuridad y más poderoso de los tres, se ha hecho ►

Tintes roleros

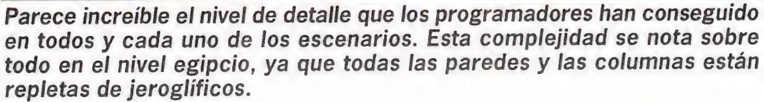
Una novedad, con respecto del resto de arcades del mismo tipo es que se han incluido dos aspectos típicos en los juegos de rol, como son, por un lado, las características, o sea, fuerza, destreza, constitución, puntos de vida, y por el otro, las misiones y los objetos, es decir, en diversos lugares, aparecerán antiguos libros que nos darán pistas sobre cómo conseguir un objeto, o dónde usar otro que ya tenemos en nuestro poder.

Un aspecto en el que se ha puesto máximo cuidado es en la creación de los edificios, mucho más trabajados y llenos de detalles que en «Quake»








Parece increíble el nivel de detalle que los programadores han conseguido en todos y cada uno de los escenarios. Esta complejidad se nota sobre todo en el nivel egipcio, ya que todas las paredes y las columnas están repletas de jeroglíficos.



Enemigos a mansalva

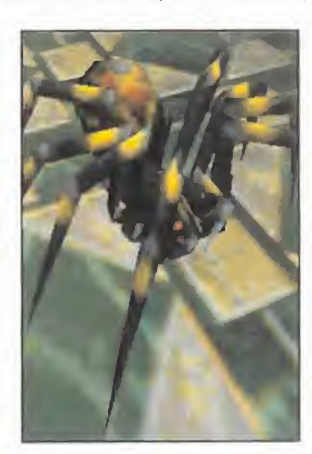
Así de respetable es el cariz que tienen los enemigos a los que nos enfrentaremos en nuestras andanzas. Cada uno tiene su propia forma de atacar y defenderse, pero si hay una cosa cierta es que las aprovechan al máximo, lo que convertirá hasta a la má insignificante de las arañas, o cualquier otra pequeña criatura, en un adversario peligroso.
Un detalle que hay que tener muy en cuenta es que todos ellos se ven afectados, al igual que nosotros, por las dificultades del terreno y las trampas, de forma que si un arquero cae en un río profundo y no puede salir, morirá ahogado, o si activa una trampa de estacas, perecerá ensartado.













fuerte en el planeta central del Universo, usando los restos de los ejércitos de sus dos hermanos y añadiendo el suyo propio.

CUATRO DEFENSORES

El éxito que tuvieron el mago elfo frente a D'sparil y el trío guerrero, frente al segundo demonio, ha sido motivo para reunir una brizna de valor entre la asustada población, consiguiendo reunir a un cuarteto de guerreros, con habilidades suficientes como para ser una verdadera amenaza: el cruzado, mitad soldado, mitad hombre santo, que cuenta con su divinidad para que le ayude en la labor; el paladín, consagrado a las armas y cuyo corazón no alberga ni un ápice de maldad, es el más resistente; la asesina, acrobática y rápida, no tan resistente como los dos primeros, pero es la más equilibrada de los cuatro; nigromántico, adiestrado en el manejo de los poderes de la muerte, cuenta con las armas más poderosas y el que menos aguante tiene.


Los efectos de luces y de transparencias son impresionantes, más aún si estamos jugando con la versión para tarjetas aceleradoras 3D.

El mundo está dividido en cuatro continentes, totalmente diferentes a nivel climático, social y arquitectónico, recordando en su estilo a parajes medievales, egipcios, mesoamericanos y romanos, llenos de trampas, jeroglíficos, enigmas, secretos y enemigos, a cada cual más complicado de vencer, desde los enormes y temidos golem –de piedra, de bronce y de plomo–, hasta las momias, a las que es necesario partir, literalmente, en "cachitos", pasando por los hombres-pantera, muy ágiles, los arqueros y los trasgos voladores.

En esta ocasión, son cuatro los héroes que se enfrentan al temible Eidolon, una asesina, un paladín, un cruzado y un nigromante

Todos ellos, comandados por los generales del ejército de Eidolon, que son los Jinetes del Apocalipsis; a saber, el Hambre, la Guerra, la Peste y la Muerte, a los que tendremos que derrotar, antes de plantarle cara al demonio.

EL MEJOR DEL MOMENTO

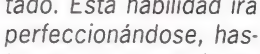
Para crear «Hexen II» se ha utilizado el engine de «Quake», pero de una forma mucho más elaborada y cuidadosa, cosa que se nota en la complejidad y detalle gráfico.
Esto se nota en la decoración de los niveles, ya que no se han limitado a poner una serie de muros de piedra totalmente desnuda, sin ton ni son, sino que cada edificio ha sido pensado de forma que sea lo más arquitectónicamente correcto y lo más artísticamente bello. Vidrieras, murales, cortinajes... todo es válido a la hora de aumentar el preciosismo de los escenarios.
La música, en formato de CD Audio, y los efectos de sonido, aportan su granito de arena, pequeño y sin embargo esencial, sobre todo si contamos con que cada escenario tiene su propia melodía y que cada personaje principal nos dirige frases malsonantes e improperios mientras peleamos contra él.
Todo eso, sumado a la posibilidad del juego en red, modem, direct link e Internet, hacen de «Hexen II» el arcade subjetivo más completo y perfeccionado del momento. Una delicia para cualquier aficionado.

C.F.M.



Habilidades especiales

Según derrotemos a los enemigos, conseguiremos experiencia con la que ir aumentando de nivel. Esto hará posible dos cosas; la primera, que nuestra fuerza, agilidad y resistencia mejoren, y segundo, que aprendamos una serie de pericias, relacionadas con la clase del guerrero, las cuales podremos ir depurando con la progresiva ascensión de nivel.
La asesina, por ejemplo, a partir del nivel 3, podrá esconderse en las sombras, por lo que, tras un momento de quietud, será completamente invisible, pudiendo atacar a cualquier enemigo despistado. Esta habilidad irá perfeccionándose, hasta que sea capaz de realizarla incluso debajo de una antorcha o a plena luz del día.





El paladín será capaz de moverse en el agua igual que en terreno normal y de entrar en una especie de éxtasis, que lo convierte en un ser invencible.
El cruzado, como ser sagrado que es, tendrá el favor de su dios, en forma de curación, pudiendo extraer la fuerza vital de los enemigos derrotados y añadiéndola a la suya.
El nigromante sacará partido de cuanta fuerza tengan sus enemigos, convirtiéndola en vida y maná.



La emoción del combate...

Os esperamos en el SIMO TCI
Pabellón 6 · Stand 6039

Te encuentras en Holanda, en la Segunda Guerra Mundial, comandando al ejército aliado para conseguir un puente de una importancia estratégica capital.
El nombre de la operación: Market Garden, y en el momento de atacar, alguno de tus hombres huye atenazado por el miedo.
Siente el poder del mando.





CLOSE COMBAT
A BRIDGE TOO FAR

Programado por:



Juega a través de internet



www.zone.com

Microsoft

www.zone.com

Producto licenciado por:



ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31
Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es

Little Big Adventure 2
Expediente Twinsun


Estamos en la escuela de magia, en la que Twinsen se convertirá en un poderoso hechicero, si es que logra pasar con éxito las tres difíciles pruebas a que va a ser sometido.


Las vistas en los escenarios exteriores cambian de manera constante, pudiendo incluso ofrecernos una perspectiva general de la ciudad, como la que aquí podemos ver.

Tras salvar al mundo de una catástrofe, Twinsen ha vuelto a su querida Isla ciudad para vivir tranquilamente junto a Zoe, su novia. Sin embargo, extraños acontecimientos van a sucederse, uno tras otro, todos ellos provocados por la repentina llegada de una raza extraterrestre al planeta Twinsun.



ADELINE/E.A.
Disponible: **PC CD (WIN 95, DOS)**
AVENTURA

Primero, esa extraña tormenta que desde hacía unos días tenía aislada a la isla. Después, el mago Meteo, que normalmente controlaba el clima, no hacía nada y, tercero, la extraña desaparición del vigilante del faro. Más tarde, Twinsen descubriría que todo estaba relacionado y así consiguió alejar aquellos negros nubarrones de allí aunque, ¡en que hora! Una vez salido el sol, decenas de naves espaciales aterrizaron en la plaza central, emergiendo de su interior unas extrañas criaturas, los Esmeres.



TWINSEN AL RESCATE

Con el tiempo, Twinsen llega a descubrir la verdadera razón de la llegada de los Esmeres a Twinsun; ni más ni menos que raptar a los niños y magos del planeta, para así dominarlo por completo.



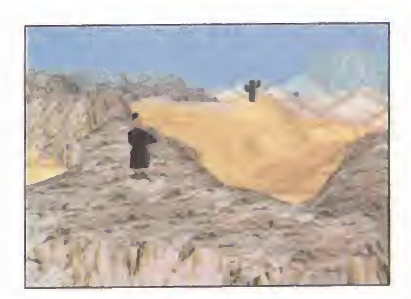
Las zonas ocultas



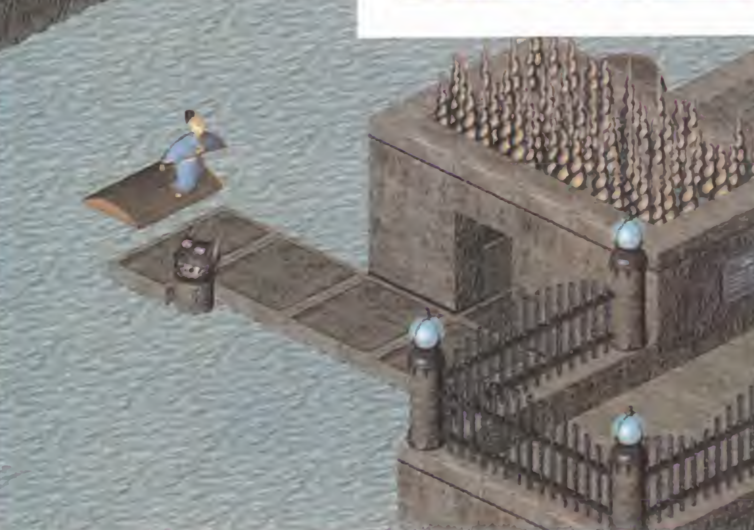
En ocasiones, demostrar nuestra habilidad tendrá premio, como es el caso. Si conseguimos acertar a dos de los patos que hay en la tómbola, ganaremos un manojo de globos que nos llevará flotando a una zona llena de dinero, corazones y frascos de magia. Este es, sólamente, uno de los muchos ejemplos que hay en el juego.



Twinsen tiene la oportunidad de convertirse en un poderoso mago







Al igual que ocurría en la primera parte, tendremos que hacer gala de nuestra habilidad, con saltos precisos en los que un mal paso significará una temprana y nada deseada muerte.

Tendremos que rescatar a todos los niños, raptados por alienígenas



Nuestro protagonista tendrá que detenerles y, para ello, deberá llevar a cabo una serie de labores de tremenda importancia. La primera será convertirse en un mago diplomado, para así sanar a su dragón con un hechizo curativo, con lo que podrá alcanzar cualquier punto del planeta.

Más tarde, y con el objetivo de cortar el problema extraterrestre de raiz, se une a la comitiva de magos que, engañados como corderos, son llevados al planeta Zeelich y, una vez allí, deberá derrotar al malvado emperador, de cuya cabeza ha surgido todo el diabólico plan del secuestro.

NOVEDADES

A pesar de que «Little Big Adventure 2» guarda más que notables coincidencias respecto a la parte anterior, sobre todo a nivel gráfico, los programadores han conseguido incluir una serie de novedades, aprovechando la mayor capacidad tecnológica de las máquinas existentes hoy en día.

En primer lugar, se distingue entre escenario interior y exterior. Los que se desarrollan dentro de una construcción, cualquiera que ésta sea, ofrecen la perspectiva isométrica que ya conocemos todos de «Little Big Adventure», con ►



unos gráficos de calidad semejante, aunque su colorido y resolución son un poco mayores.
Aquellos que representan una zona al aire libre cambian radicalmente, ya que se ha sustituído la perspectiva antes mencionada por una serie de cámaras virtuales, que se activarán según la posición de Twinsen con respecto del lugar y elementos que lo forman, de manera que podremos verlo de frente, por encima y por detrás pudiendo, incluso, variar las vistas a nuestro gusto con la presión de la tecla configurada para la tarea.

La perspectiva en los exteriores varía según la posición de Twinsen

También se han añadido una serie de videos con imágenes 3D, con los que podremos deleitarnos en varios puntos de la aventura, y que son de una calidad extrema.

VIEJOS CONOCIDOS

Un punto curioso acerca del juego que nos ocupa es que no conseguiremos sacarle todo el jugo a la aventura si, previamente, no nos hemos acabado la primera parte. La explicación es que, a medida que vayamos avanzando, nos encontraremos con personajes de toda índole, que conocen por su nombre a Twinsen como si fuesen amigos de toda la vida, y eso puede terminar mareando al pobre jugador que no haya conocido «Little Big Adventure», pues es tal el aluvión de nombres que hay que recordar que, o bien los apunta en una libreta o, sino, lo da por imposible.
Y si bien «Little Big Adventure 2» no añade nada nuevo al mundo de los juegos para ordenador, podemos afirmar con toda seguridad que este título es uno de los más atrayentes, a nivel argumental y musical, que hayamos tenido la oportunidad de ver en los últimos meses, y también el que mejor puede echar por tierra el famoso dicho existente sobre las segundas partes.

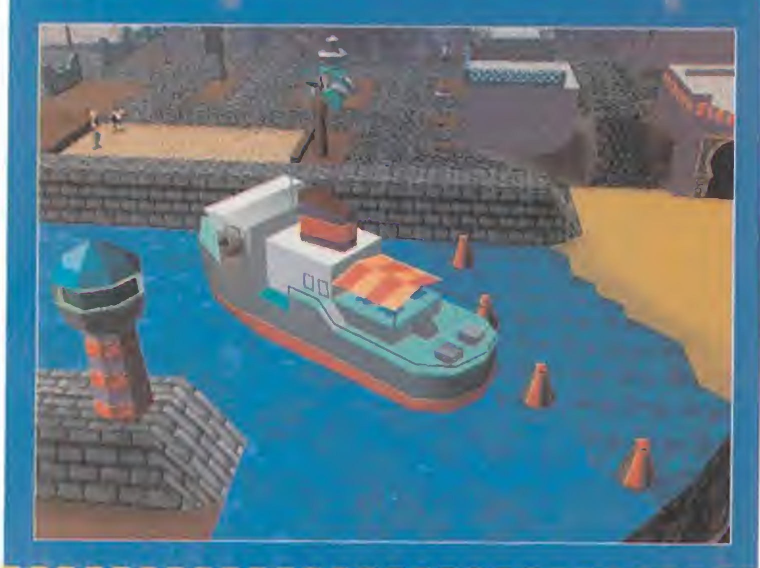
84

C.F.M.



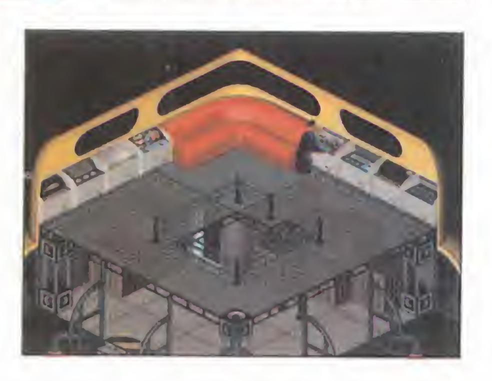
Los vehículos de Twinsun

También en esta ocasión vamos a tener a nuestra disposición una serie de vehículos y transportes que nos permitirán viajar a lo largo y ancho de Twinsun; por tierra, con el buggy; por mar, con el Ferry y, por aire, con una nave espacial y nuestro querido Dino Fly.











EL VIDEOJUEGO OFICIAL DEL CAMPEONATO DE TURISMOS



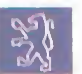
















TOURING CAR championship™

Coches reales, equipos reales, pilotos reales y todos los circuitos del Campeonato de Turismos de 1997

Auto Trader



pilotos *reales*



coches *reales*

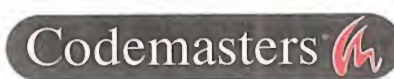


circuitos *reales*





DESIGNED AND PUBLISHED BY





C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http://www.proein.com

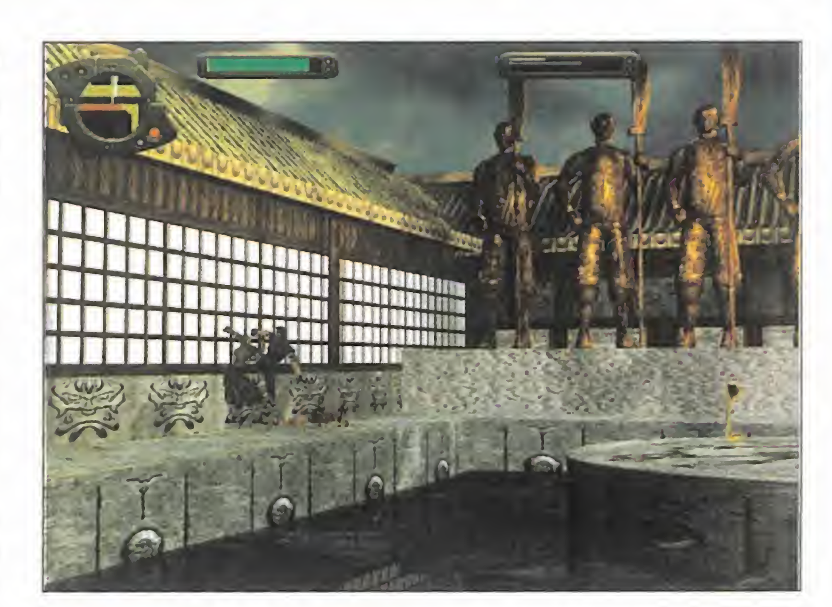
Perfect Weapon
Las cinco pruebas mortales

Nos encontramos ante un nuevo arcade de lucha que mezcla estilos que hicieron famosos a títulos como «Alone in the Dark» y «Time Commando», aunque mucho más trabajado a nivel visual y con una dosis de acción bastante más elevada.

ASC GAMES/E.A.
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Para el capitán Blake Hunter, agente secreto del Comando de defensa Terrestre y campeón mundial de artes marciales, luchar por la supervivencia ha sido siempre un tópico en su trabajo; pero nunca, hasta el momento presente, se había debido enfrentar a un reto tan desconcertante, como peligroso. Tras recibir un golpe que lo dejó inconsciente, nuestro protagonista despierta en un lugar –por supuesto– desconocido.
Poco se puede imaginar que se trata de una dimensión paralela, a la que ha sido transportado sin razón aparente alguna. Solo, y en un entorno completamente hostil, Blake tendrá que buscar respuestas a base de mamporros y, así, conseguir volver a su mundo de una sola pieza.


La corta pero explícita introducción nos muestra como el protagonista es atacado por un extraño ser, tras un combate de artes marciales, para despertar en un mundo completamente distinto al que conoce.









Tenemos que viajar por cinco lunas diferentes, llenas de peligros y adversidades

OTRA DIMENSIÓN

Nuestro protagonista tendrá que enfrentarse a incontables enemigos, a lo largo y ancho de cinco fases diferentes.
La Luna de Hielo: poblada por lobos esteparios y hombre prehistóricos, además del problema del frío que, sólamente, podrá ser subsanado con un Activador del Metabolismo.
La Luna Jardín: Donde los enemigos serán gatos monteses y monjes Shao Lin, siendo el escenario un gran monasterio asiático.
La Luna Bosque: En la que nuestra misión principal será encontrar una vacuna, para anular los efectos de un virus que nos inoculan



los gigantescos simios con los que nos enfrentaremos.

La Luna Desierto: El Mosaurio, dinosaurio una vez herbívoro y ahora entrenado para matar, y los Gota, criaturas adaptadas a tan adverso clima, serán nuestros enemigos, además del cegador sol, por lo que tendremos que encontrar unas gafas apropiadas.

Los movimientos que puede llevar a cabo nuestro personaje son muy numerosos

La Luna Proteus: Nuestra última parada y lugar de residencia de aquel que ha provocado nuestro secuestro.

IMPOSIBLE NO PERDERSE

Los gráficos de «Perfect Weapon» son de gran calidad, y los movimientos de los personajes son suaves, realistas y numerosos.

Por otra parte, el ambiente está muy conseguido, musicalmente hablando, ya que se ha empleado un sistema de melodías "inteligente", que varía según el momento del juego, ofreciendo una más reposada en los momentos de exploración, y cambiando a otra más "marchosa" cuando nos vemos envueltos en un combate.

Sin embargo, llegado el punto en el que hay que hablar de jugabilidad, nos encontramos con una pésima creación del sistema de cámaras virtuales. Los programadores no han caído en la cuenta de que con poner un cambio de perspectiva en cada puerta, y luego dos o tres desperdigados por la estancia, no es suficiente. En esta clase de arcades 3D hay que planificar dónde y cuántos puntos de vista hay que situar, y se percibe claramente que en esta ocasión no se ha hecho de forma correcta; sin exagerar, hemos recorrido una sala entera, salido de ella y llegado a otra sin ver a nuestro personaje, sólo gracias al mapa, sin el que sería imposible jugar. Pero, ¿qué pasaría si hay un grupo de enemigos en el camino? En el mapa no salen reflejados y únicamente podríamos oir los sonidos de una pelea.

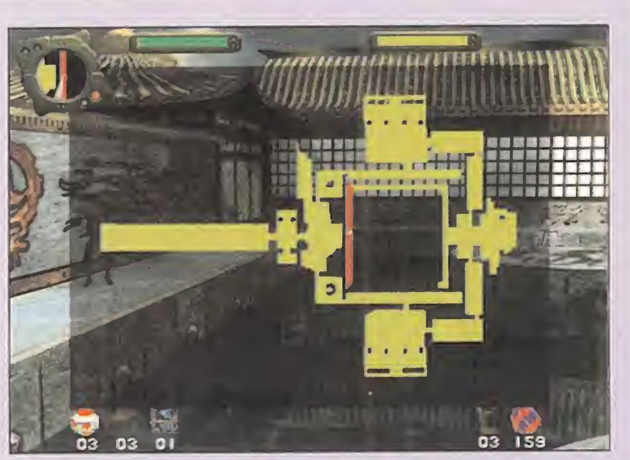
En definitiva resulta un arcade correcto en casi todo, contemplando las partes de manera aislada, aunque existen lagunas que afectan a la jugabilidad, lo que hace perder enteros al conjunto.

65

C.F.M.

¡Qué haríamos sin él!

Este mapa podrá salvarnos la vida en más de una ocasión, ya que habrá momentos en que será nuestro único instrumento de guía por los escenarios. Para identificar los lugares se ha empleado un código de colores que se resume fácilmente. La zona roja es aquella en la que nos encontramos, la amarilla la ya visitada, la verde una que aún no hemos explorado, y la azul nos muestra donde está el objeto especial de cada nivel.









Este teletransportador será nuestro objetivo final en cada luna. Gracias a este dispositivo podremos viajar de una fase a otra pero, para activarlos tendremos que encontrar previamente una serie de llaves.

Conquest Earth
El ataque del planeta rojo

El recién estrenado programa de Eidos que ocupa estas líneas nos propone un argumento con cierta similitud a la película «Independence Day», es decir, el ataque por sorpresa de una civilización alienígena que, con su tecnología superior, amenaza con exterminar a la raza humana si no se pone un rápido remedio.





EIDOS
Disponible: **PC CD (WIN 95/ DOS)**
ESTRATEGIA

Mientras que en el filme de ciencia-ficción, los extraterrestres venían de otra galaxia a miles de millones de años luz, en «Conquest Earth» lo hacen desde un lugar bastante más cercano; ni más ni menos que el planeta Marte.

Tras unos experimentos espaciales llevados a cabo por las Naciones Unidas en su empeño por encontrar minerales con propiedades energéticas en la superficie de los planetas adyacentes a la Tierra, ocurrieron una serie de extraños sucesos, como la aparición masiva de OVNIS, o mensajes de radio indescifrables.

Al final, todos los mandatarios de gobierno terrestre descubrirían que aquellos mensajes no eran más que advertencias y amenazas alienígenas, en las se que instaba a los humanos a dejar aquel sector del Sistema Solar, ya que estaba bajo su dominio y, en consecuencia, todo el mineral que conseguían, lo estaban robando.





Los tres submonitores que aparecen a la derecha de la pantalla de juego muestran batallas que se están sucediendo en otra parte del escenario y a la que no accedemos desde el monitor principal.

En ciertos momentos se desarrollarán batallas realmente impresionantes, donde el número de unidades combatientes será elevadísimo y las posibilidades de vencer estarán muy igualadas.

Cada bando tiene un tipo de armamento y de edificios particular y exclusivo

Por desgracia, fue demasiado tarde; cientos de naves provenientes del planeta rojo comenzaron un salvaje ataque en el que cayó destruida hasta la estación espacial que orbitaba la atmósfera terrestre.

Para los visitantes ya no era una cuestión de defender su territorio, sino que ahora se había convertido en una revancha... y les tocaba mover a ellos.

ALGO MÁS QUE ESTRATEGIA

A diferencia de los demás títulos de estrategia en tiempo real, donde únicamente contamos con la posibilidad de escoger una raza y, a partir de ahí, tenemos que superar las diversas misiones, aquí disponemos, no sólo de esta modalidad, sino también de un modo campaña, que varía totalmente la filosofía de juego. En él, nuestra labor no va a ser únicamente bélica, sino que también tendremos que vigilar la investigación en nuestros laboratorios, donde se llevan a cabo experimentos para desarrollar nuevos edificios, mejores soldados, armas más poderosas y defensas más resistentes. Sin embargo, nos enfrentaremos al problema de que el número de científicos e inventores es escaso, por lo que existirá la terrible disyuntiva de equilibrarlos de la mejor forma para además de investigar, poder construir las unidades y edificios en un tiempo razonable.

Otro aspecto muy novedoso de «Conquest Earth» es el manejo de las tropas que, por un lado, puede ser el típico en estos casos, es decir, a toque de ratón, seleccionando un número determinado e indicándoles con otro toque su destino o la unidad a atacar, y por otro, tipo arcade, con los cursores del teclado, es decir, seleccionamos un único personaje o vehículo y, cuando aparezca una mano en la parte superior, podremos desplazarlo a nuestro antojo, mientras ►



El modo Shoot'em up

Siempre que queramos, podremos elegir una de las unidades que conforman nuestro ejército –cualquiera es válida– y seleccionarla de manera que podamos manejarla con las teclas del cursor, convirtiendo de forma inmediata un juego de estrategia en tiempo real, en el más trepidante de los arcades shoot'em up. Una posibilidad verdaderamente interesante, sobre todo si somos habilidosos en este género.





El realismo de las explosiones, tanto sonoro como visual, está fuera de toda duda, pareciendo casi que han provocado unas reales para luego meterlas en el juego.

Dos ejércitos diferentes





A diferencia de otros juegos en los que los diferentes bandos, a pesar de tener ciertas peculiaridades, guardaban una cierta relación en las construcciones y en las tropas, aquí tendremos que empezar desde cero con cada uno. Primero, porque el sistema de progreso tecnológico no es parecido en lo más mínimo; segundo, porque la creación de tropas y vehículos también varía, ya que mientras que los humanos las entrenan en barracas o las construyen en fábricas, los alienígenas tienen únicamente infantería que puede fusionarse, formando un elemento más complejo, como naves voladoras con una envoltura viva, etc.

que acabamos con los enemigos. Esto último tiene el lado positivo de que, si somos muy habilidosos en los juegos tipo shoot'em up, podremos exterminar a muchos adversarios hasta caer derrotados, pero también tiene el inconveniente de que dejamos la base y los demás integrantes del ejército completamente abandonados.

Según el bando que elijamos –hombres o extraterrestres–, tendremos un diferente tipo de armamento. Mientras que los primeros basarán su ataque en utensilios con carga explosiva o fragmentaria –granadas, bazookas, misiles o metralletas–, los alienígenas usarán armas láser y disruptoras, capaces de atravesar el blindaje más grueso. En cuanto a los vehículos también habrá diferencias; por un lado, los típicos tanques, jeeps con ametralladora, cazas F 14, y por el otro, aeronaves biológicas construidas mediante fusión.

El interfaz también es diferente, el de los humanos de un tipo industrial, con cables, vigas y pantallas de cristal líquido, y el de los visitantes, con venas, cartílagos y ganglios.

UN PASO HACIA DELANTE

Con «Conquest Earth» se ha conseguido dar un paso hacia delante en el terreno de los juegos de estrategia en tiempo real. Como las partidas no están limitadas al continuo envío de tropas a terreno enemigo, sino que tenemos el aliciente de la investigación, además del pequeño matiz de arcade, podemos decir sin temor a equivocarnos que con este título se han subsanado todos los puntos flacos que podíamos encontrar en los anteriores productos del mismo estilo. Si a eso le sumamos unos gráficos de gran calidad, cuyo primer paso de creación ha sido completamente artesanal, sobre todo en lo que a escenarios se refiere, que primeramente fueron creados con madera, masilla, escayola, cola de pegar y arbolitos de maquetación; unos efectos de sonidos muy bien realizados; el doblaje al castellano de todas las voces que aparecen y la posibilidad de partidas para multijugador, llegamos a la conclusión de que «Conquest Earth» no es sólo recomendable, sino necesario para cualquier estratega que se precie.

C.F.M.

86

Tecnologicamente unidos

Ei SYSTEM y ATI ya están unidos tecnológicamente en uno de los ordenadores más fiables y premiados del mercado.

La amplia experiencia de Ei SYSTEM como fabricante de sistemas multimedia junto con la última tecnología ATI en tarjetas gráficas, hacen del Ei SYSTEM MAXIMA TOP uno de los PC´S mejor preparados para trabajos 3D, Edición Digital y Multimedia.

!!COMPRUEBALO EN Ei SYSTEM!!



Ei SYSTEM MAXIMA TOP

Procesador Intel Pentium ®
Chipset Intel TX / USB
512k Caché Incluida
DIMM 32MB SDRAM
Disco Duro 3,5 GB ULTRA DMA FUJITSU
VGA ATI PROTURBO PC2TV 8MB SGRAM
Monitor 15" DIGITAL 1280 N.E. L.R.

CD Rom X24 PIONEER
Sound Blaster 64 OEM
Altavoces 240W
Caja SemiTower ATX
Micrófono Sobremesa
Teclado Mecánico W95 PS2
Ratón Compatible PS2

SOFTWARE INCLUIDO
Windows 95 CD
Works 4.0
El Cuerpo Humano
Atlas del Mundo
Mi Primer Diccionario Multimedia
Detector de Virus Anyware

PROCESADOR INTEL PENTIUM® 166 MHZ CON TECNOLOGIA MMX™ 234.900

PROCESADOR INTEL PENTIUM® 200 MHZ CON TECNOLOGIA MMX™ 249.900

PROCESADOR INTEL PENTIUM® 233 MHZ CON TECNOLOGIA MMX™ 269.900

TARJETAS GRAFICAS ATI 3D



ATI 3D



!!LOS MEJORES PRECIOS EN TARJETAS GRAFICAS ATI!!

JUEGOS TOP

IGNITION

4.990 PTS IVA INCLUIDO

BROKEN SWORD II


6.790 PTS IVA INCLUIDO

RESIDENT EVIL


5.990 PTS IVA INCLUIDO

CARMAGEDDON


5.995 PTS IVA INCLUIDO

688 HUNT.KILLER


7.790 PTS IVA INCLUIDO

ENVIA ESTE CUPON Y RECIBIRAS NUESTRO CATALOGO
SOLICITALO A:
EI SYSTEM MARKETING
C/FRAY LUIS DE LEON Nº13
28012 MADRID
MICROMANIA

MEGASTORES Ei SYSTEM

MADRID
C/ FRAY LUIS DE LEON 11-13
TLF: (91) 468 05 15
FAX: (91) 468 03 35

BARCELONA
C/ GELABERT 4
TLF: (93) 419 20 40
FAX: (93) 419 68 67

ZARAGOZA
C/ CONCEPCION SAIZ DE OTERO 14
TLF: (976) 73 38 75
FAX: (976) 73 55 86



www.eisystem.es

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO HASTA AGOTAR STOCK *IVA NO INCLUIDO

Rapid Racer
Tensión acuática

Todoterrenos, naves hipersónicas, vehículos de rallies o coches de Fórmula 1. Cientos de juegos de carreras han salido al mercado, teniendo a estos medios de locomoción como protagonistas del programa en cuestión, pero nunca, a nadie, se le había ocurrido utilizar lanchas "offshore"... hasta ahora.

SONY
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE





Las altas velocidades, sumadas al oleaje existente, harán probable que nos salgamos del circuito de forma irremediable.

Tras el éxito conseguido con los anteriores títulos deportivos, como «Total NBA 97» y «Porsche Challenge», Sony ha tenido el acierto de poner al alcance de todos «Rapid Racer», el primer arcade de carreras en el que pilotamos máquinas acuáticas, como son las lanchas "offshore", que gozan de una aerodinámica, potencia de motor y capacidad de maniobra muy superior a las de las normales.

LAS CARRERAS MÁS REALES

Nueve meses han sido necesarios para desarrollar este impresionante proyecto, cuyo resultado final puede clasificarse como "más real imposible".

Gracias a que los gráficos de «Rapid Racer» han sido realizados en alta resolución, y que la acción se desarrolla a 50 fotogramas por segundo –el doble de lo que percibe el ojo humano–, la suavidad de movimientos está fuera de toda duda, tanto en las lanchas, como en todos los elementos que forman los diferentes escenarios.



Antes de adentrarnos en la carrera propiamente dicha, accederemos a una pantalla en la que se nos informará sobre los pormenores del circuio.

La pantalla de juego puede ser dividida en dos partes de forma horizontal y vertical gracias a la técnica "Split Screen", lo que permite que dos personas puedan disputar apasionantes carreras de forma simultánea, y que jueguen hasta cinco alternativamente, en los varios tipos de partidas que hay especiales para este modo, como son Muerte Súbita, El Ganador Prevalece, y los típicos Liga y Campeonato.

Tanto las partidas multijugador, como las individuales, se desarrollan en seis circuitos diferentes, cuya dificultad es creciente y que, además, pueden modificarse, haciéndolos nocturnos o con un efecto de espejo que los coloca exactamente al revés, siendo las curvas hacia la derecha, ahora hacia la izquierda, y viceversa.



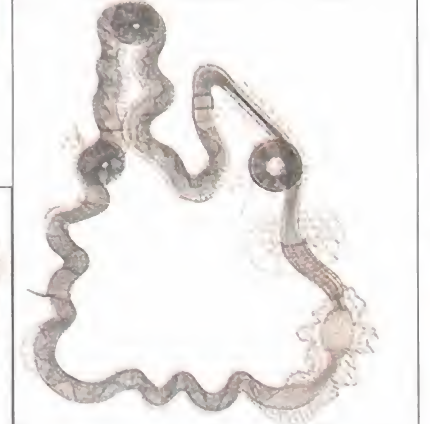
El juego tiene un generador aleatorio de circuitos, por lo que podremos participar en más de 256 000 diferentes

Circuitos interminables

A pesar de que al principio "sólamente" tenemos seis circuitos entre los que elegir, una vez que finalicemos con éxito, un generador de escenarios nos permitirá competir en 256 000 niveles creados aleatoriamente.







«Rapid Racer» explota las posibilidades de PlayStation al máximo







Tres son las vistas que tenemos a nuestra disposición, pero la más práctica será la exterior, que nos da más visión de terreno.

No sólo de agua vive el circuito



Una curiosidad de «Rapid Racer», a destacar, es que uno de los circuitos tiene como escenario un volcán, lo que obliga a los participantes a disputar la carrera sobre... ¡un ardiente río de lava!

EL MEJOR ARCADE DE CARRERAS

Sea cual sea el punto que empecemos a tratar de «Rapid Racer», diremos que alcanza la práctica perfección. Los gráficos tienen una resolución y coloridos pocas veces vistos en PlayStation, superando los 200 el número de polígonos con que han sido creados los botes y los 15.000, en el caso de los circuitos; la música, creada especialmente para el juego, acompaña perfectamente la trepidante acción; la jugabilidad es elevadísima, a pesar de que el control de nuestro vehículo puede resultar algo complicado al principio; el juego es multilenguaje, siendo el castellano uno de los idiomas disponibles... ¡Qué más queréis que os digamos sobre «Rapid Racer»! La verdad, con estas credenciales, nosotros ya nos habríamos ido a la tienda más cercana para adquirirlo. ¿A qué esperáis?

C.F.M.

La suavidad de movimientos es uno de los puntos fuertes





Apollo Four Fourty

El grupo musical Apollo Four Fourty, líder en el terreno de la música de baile y remixes de canciones de otros grupos –como es el caso de U2 o Skunk–, se ha encargado de componer la totalidad de las melodías de «Rapid Racer». Esto dice mucho acerca de la enorme calidad que tiene la banda sonora del juego.

89

Broken Sword II Las fuerzas del mal

Viejas leyendas Mayas

Hubo un tiempo en el que las aventuras gráficas rompían moldes y su número se multiplicaba por momentos. Ese periodo quedó atrás; el número de lanzamientos actual es mucho menor, pero la calidad de estos, por lo general, está siendo cuidada hasta el más mínimo detalle.

REVOLUTION / VIRGIN
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA GRÁFICA

La revolución comenzó con una compañía llamada LucasArts y producciones como «Loom» o «Maniac Mansion». Su éxito fue rotundo y las bases sobre un nuevo género llamado aventuras gráficas quedaron bien asentadas. Las mejoras, con la ayuda de compañías como Sierra, vinieron solas y los pixelados gráficos de la CGA/EGA han dado paso a resoluciones y coloridos de calidad exquisita.



El momento de la llegada a Quaramonte parece motivado por inquietudes turísticas, pero las verdaderas razones son mucho más importantes.

Un punto común a la mayoría de aventuras es la facilidad que poseen sus personajes para verse inmersos en complejas tramas y problemas varios, y «Broken Sword II» no viene más que a confirmar dicha teoría. Todo comienza poco después del fin de la historia que dio vida a la primera parte –aquellos que no la pudieron disfrutar podrán visionar un vídeo que la resume–.



Los protagonistas principales siguen siendo la pareja formada por Nico y George, pero esta vez el problema es bien distinto. Nico, como buena investigadora, andaba detrás de una importante organización relacionada con el tráfico de drogas. Dispuesta a obtener una prueba, se dirigió a uno de los lugares donde debían almacenarla y en vez de droga encontró una extraña piedra. Aún así, la llevó consigo y comenzó una investigación a cerca de sus orígenes y qué mejor para ello que hablar con un eminente arqueólogo llamado Oubier...

Pocas palabras

No es que dentro del juego escaseen las conversaciones –todo lo contrario–, sino que a la hora de hablar con un personaje no deberemos elegir la frase adecuada. Tan sólo deberemos elegir el tema sobre el deseemos cambiar impresiones (igual que en la primera parte) y el resto lo hará el personaje. Un método intuitivo para evitar cualquier barrera léxica.



«Broken Sword II» sigue el esquema tradicional de las aventuras gráficas. En un género tan explotado es difícil aportar novedades importantes

OBJETIVO

Aquí es donde comienza la acción, ya que la visita de Nico y George al afamado arqueólogo resultó más agitada de lo previsto. Dos aborígenes sudamericanos les hicieron un recibimiento que terminó con el rapto de Nico y una peligrosa situación de George –atado a una silla, en compañía de una venenosa araña y con fuego en la habitación–. Por suerte no llevaban la piedra, que sin duda debía ser importante, y correspondía a George comenzar a sacar trapos sucios. En nuestro arduo camino conoceremos a multitud de personajes y averiguaremos que la piedra forma parte de un grupo de tres que fueron creadas para evitar el retorno de un maléfico dios maya. Su vuelta se calcula cercana y no hay tiempo que perder para recuperar las otras dos, perdidas en la conquista española.

En un principio, tomaremos el control de George para, una vez rescatada Nico, alternar el manejo de ambos. Sólo una combinación ►





Ésta es una de las piedras que pueden evitar el retorno de Tezcatlipoca. Reunir las tres es la principal misión con la que se tendrán que enfrentar los protagonistas.

¡Menudo recibimiento!

El vídeo introductorio nos mostrará con todo lujo de detalles la escena en la que los protagonistas llegan a casa de Oubier y son asaltados por una pareja de nativos sudamericanos. La piedra en cuestión tiene un valor suficiente como para matar por ella. Nuestro protagonista despierta atado a una silla, rodeado de llamas y con una araña procedente del mismo lugar que los agresores. ¿Cómo se las apañará nuestro héroe para salir airoso de tan complicada situación? La solución está en todos y cada uno de vosotros.













adecuada de ambos puede dar solución a los variados puzzles. Pero en ningún momento tendremos control simultáneo; en cada fase habrá un protagonista propio.

INTUITIVO

Uno de los aspectos que está adquiriendo más evolución y variedad es el del interface. Cada nueva aventura intenta que su manejo sea más y más intuitivo. Unas se ayudan de iconos, otras de palabras y otras sólo del cursor. La formula elegida por «Broken Sword II» permite manejarse con gran soltura desde el primer momento, y esa es la mejor prueba de su validez. Todo se maneja con el cursor sobre la acción, excepto al usar algún objeto o hablar con alguien, momento en el cual unos iconos en la parte inferior nos indicarán el tema a tratar u objeto a usar.

Hablemos ahora de su dificultad o jugabilidad. Muchas aventuras han sido tachadas de ilógicas, y cierto es que algunas necesitan en demasía la técnica de "usar todo con todo" para sacar adelante situaciones complicadas. En «Broken Sword II» existe la dificultad propia de este género –las aventuras nunca fueron sencillas–, pero las acciones suelen ir acompañadas de un alto componente lógico.

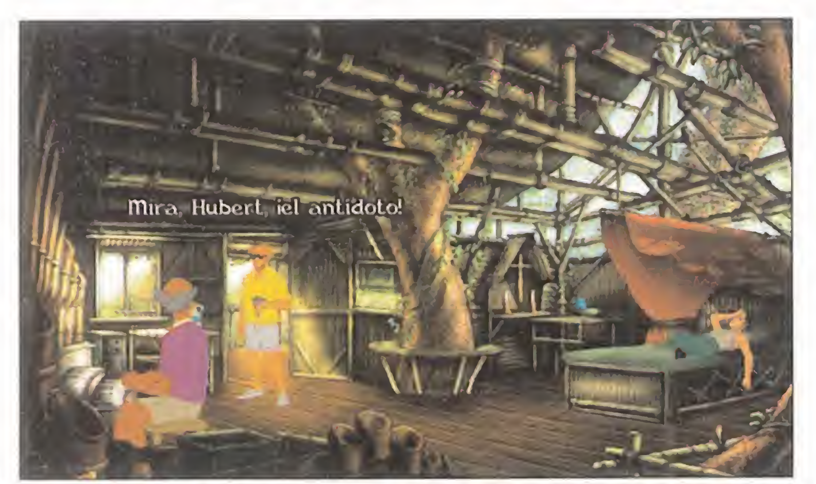


Población numerosa

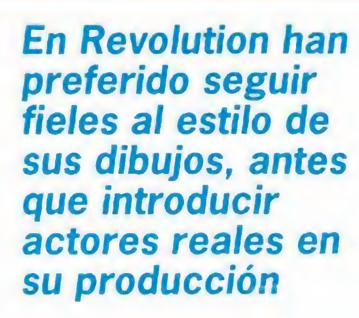
A lo largo de la aventura nos cruzaremos con multitud de personajes. Cada uno tendrá su propia intervención en la historia, por lo que el número de conversaciones a mantener es ciertamente elevado. Pero olvidaos del diccionario inglés-español/ español-inglés, ya que se ha traducido y doblado íntegramente a nuestro idioma.







Las situaciones por las que pasarán los protagonistas les conducirán a pisar el umbral de la muerte en varias ocasiones.



En Revolution han preferido seguir fieles al estilo de sus dibujos, antes que introducir actores reales en su producción

GENIAL

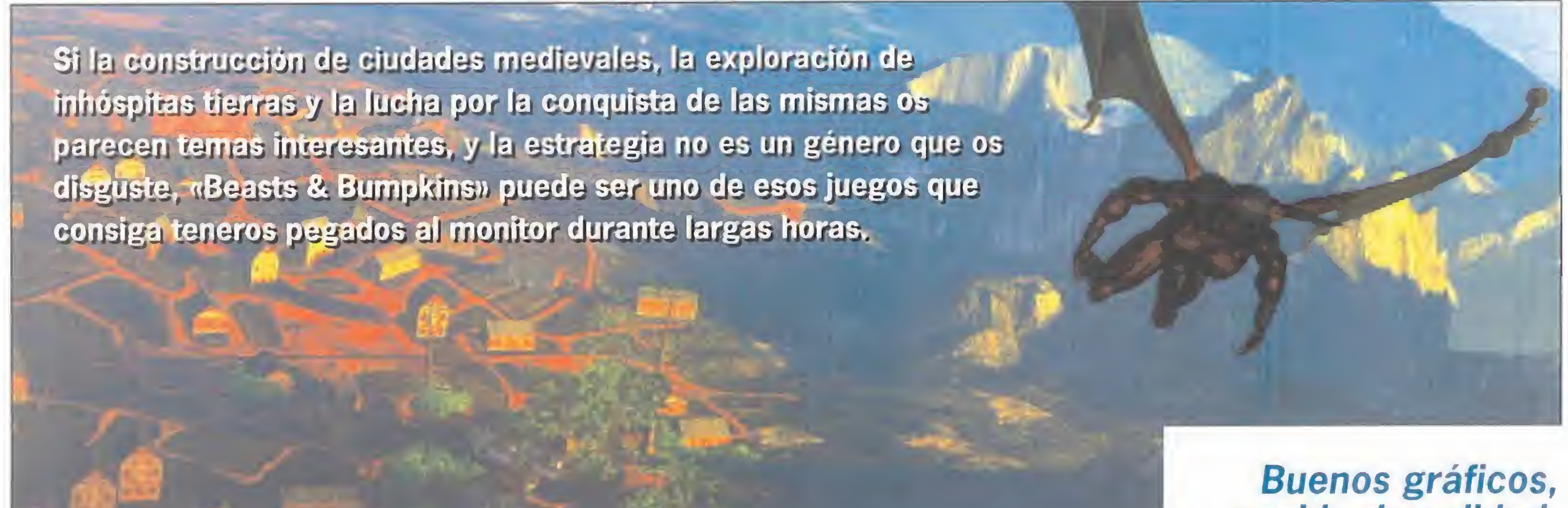
De los gráficos, ¿que decir? Tan sólo echad un vistazo a las instantáneas que acompañan estas líneas y juzgad por vosotros mismos. Efectos de translucidez y transparencias –hasta 16 niveles–, ausencia de pixelización al acercarse los personajes, alpha-blending –suaviza los bordes– y varios planos de scroll añaden más realismo, si cabe, a los bien trabajados sprites. El sonido también ha sido cuidado al máximo y los diálogos han sido completamente doblados y traducidos a nuestro idioma.

Todo esto hace de «Broken Sword II» una aventura digna sucesora del éxito que supuso la primera parte. Buena ambientación –recuerda en algunos momentos al mítico «Indiana Jones and the Fate of Atlantis»– y una historia llena de aventuras dan vida a una aventura que puede codearse con obras maestras como «ToonStruck», «Monkey Island», etc., etc.

J.J.V.

84

Beasts & Bumpkins
Un noble en apuros



WORLDWEAVER/EA
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

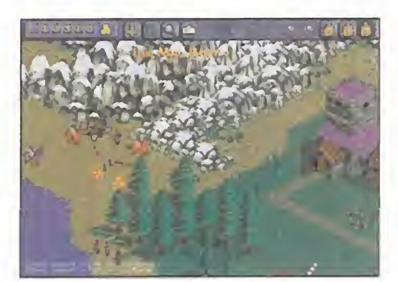
Aún puede haber gente que no se atreva a adquirir un juego de estrategia por suponer una excesiva dificultad o largo tiempo de aprendizaje. Pero esto no suele ser así; una dificultad progresiva, unida a la sencillez de manejo, pueden enganchar a cualquiera en tan sólo unos minutos. Ningún buen aficionado a los videojuegos debería prescindir de probar alguno de estos juegos.

El protagonista de esta historia es un noble que lucha por recuperar el prestigio y poder perdidos al ser desterrado de su tierra. Tan sólo unos pocos aldeanos le han sido fieles y serán la pieza clave de la que debe ser una importante expansión. Lo primero es proporcionarles, con nuestras limitadas riquezas, casa y comida. Con ambas, el pueblo crecerá poco a poco y podremos recuperar nuestra inversión al recaudar impuestos o vender productos varios –pan, agua, huevos...–













Buenos gráficos, sonido de calidad, jugabilidad ajustada y un innegable sentido del humor se dan cita en «Beasts & Bumpkins»

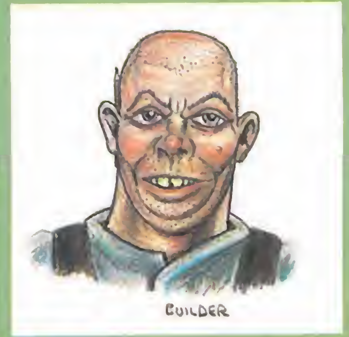
OBJETIVOS VARIADOS

A lo largo de 30 misiones deberemos cubrir los más variados objetivos. Para ello, contamos con la total e incondicional obediencia de nuestros súbditos. Cada uno lo ha-











rá a su manera, ya que poseen diferentes habilidades: los hombres, por defecto campesinos, pueden construir, atacar o cosechar entre otras cosas, y las mujeres cuidan el ganado y los campos, sin olvidarnos de la procreación.

El terreno por el que discurren deberá ser investigado, preferiblemente por un lacayo, para encontrar ganado salvaje, oro, comida u objetos de valor. Su extensión es, en muchos casos, suficientemente amplia como para tenernos un buen rato ocupados. El problema viene cuando topamos con lobos, zombies y demás formas de vida hostiles.

Especialización

Los hombres del pueblo que no reciban ningún tipo de enseñanza se convertirán en campesinos. Estos serán capaces de hacer varias funciones, aunque con una eficacia media. Para solucionarlo existen gremios y otros edificios que pueden transformar a un campesino común en un personaje totalmente diferente –siendo esto reversible en cualquier momento–. De este modo podremos disponer de constructores, lacayos o guerreros, sacerdotes, etc.

La progresiva dificultad de las fases ha sido muy bien medida y esto eleva la adicción a niveles muy altos



El precio de los alimentos podrá ser alterado a lo largo del transcurso del juego. No conviene abusar si queremos mantener una convivencia tranquila.





El sacerdote será el encargado de proporcionar sepultura a los muertos, además de poder combatir plagas, sanar enfermos, etc.

El punto fuerte de este apartado es su perfecta estructuración. Las fases del juego presentan una creciente complejidad que nos permite aprender poco a poco y sin ningún problema todos los aspectos del juego. En sucesivas fases se irán añadiendo nuevos personajes y edificios que obligarán a adoptar estrategias más y más complicadas.

DINAMISMO

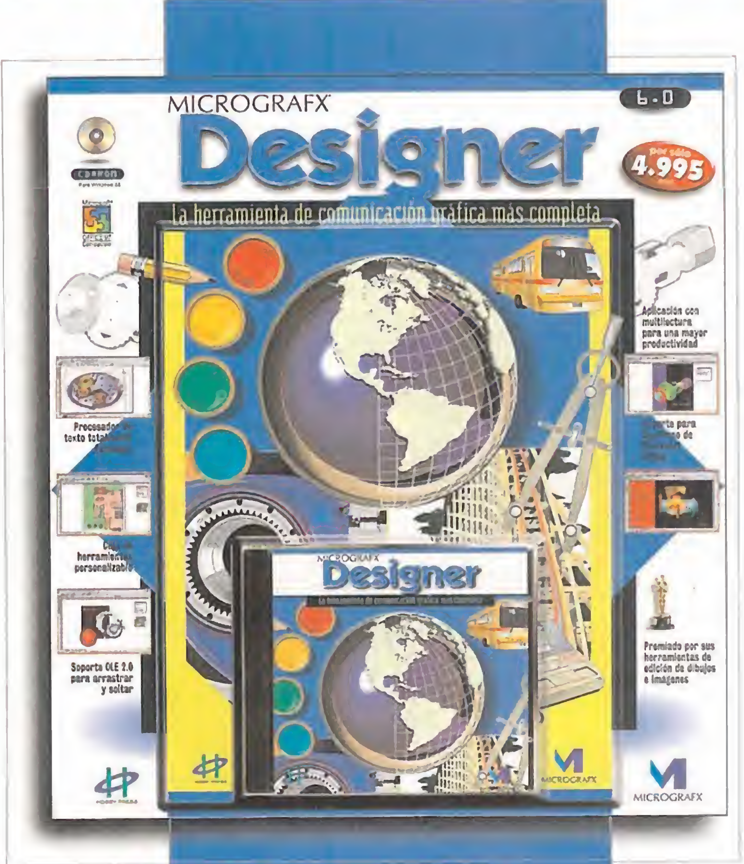
Las estaciones del año se suceden a velocidad de vértigo y nuestras acciones deberán seguir la misma medida. Hay que estar pendiente de que el ganado sea ordeñado –después de capturarlo y construir vallado–, plantar en primavera/verano para que el frío invierno no acabe con las cosechas, evitar que los cadáveres no enterrados creen plagas en la población... Mientras tanto, la gente del pueblo seguirá el ciclo inexorable de la vida: nacer, crecer, reproducirse y morir.

Todo ha sido realizado con unos vistosos y coloristas gráficos y dotado de una música y sonido de nota –hay que hacer notar que está totalmente traducido al castellano–. La adicción y el nivel de dificultad, como se ha comentado ya, rayan a un gran nivel. Si a todo esto añadimos un toque de humor en frases y conportamiento, nos encontramos ante un juego muy recomendable en todos los aspectos. ¡La corona espera a alguien como vosotros!

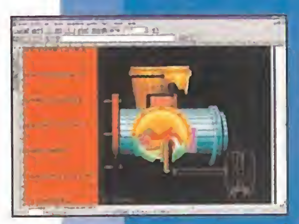
J.J.V.



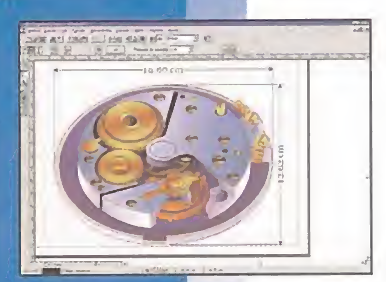
TOTAL EN SOFTWARE GRÁFICO



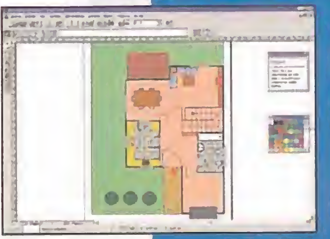
LA HERRAMIENTA DE COMUNICACIÓN GRÁFICA MÁS COMPLETA



Micrografx Designer 6.0 le permite elaborar ilustraciones gráficas simples al igual que dibujos técnicos precisos.



El conjunto de 29 herramientas de dibujo y edición más sencillo de usar que permite agregar elementos de mejora definitivos a cualquier documento privado o profesional.



Designer 6.0 es una de las herramientas ofrecidas por Micrografx para la mejora de los documentos, textos, presentaciones u Hojas de Cálculo creadas con Microsoft Office

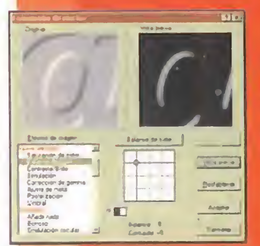
por sólo 4.995 ptas.

A LA VENTA EL VIERNES 3 DE OCTUBRE

EN TODOS LOS QUIOSCOS DE PRENSA



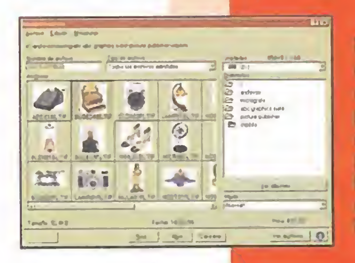
EL EDITOR DE IMÁGENES MÁS RÁPIDO, FÁCIL Y POTENTE



Picture Publisher 6.0 le permite obtener rápidamente la imagen que la cámara no pudo conseguir.



Ajuste el color de sus imágenes, agregue efectos especiales, recorte trozos, ajuste brillo y contraste de las mismas y mejore de forma impresionante la calidad de sus textos, presentaciones, etc.



Picture Publisher 6.0 es una de las herramientas ofrecidas por Micrografx para la mejora de los documentos, textos, presentaciones u Hojas de Cálculo creadas con Microsoft Office

por sólo 4.995 ptas.

A LA VENTA EL VIERNES 17 DE OCTUBRE

EN TODOS LOS QUIOSCOS DE PRENSA

Starfleet Academy
Sólo para Trekkies

Una de las sagas que más éxito ha cosechado a lo largo y ancho del planeta, es la de «Star Trek». No importa el formato o el lugar donde aparezca el símbolo de la Federación de Planetas, o el logotipo del U.S.S. Enterprise; está destinado a convertirse en éxito de ventas. Cine, televisión, merchandising de todas clases y, cómo no, juegos para ordenador. «Starfleet Academy» es la última incursión en este sector.

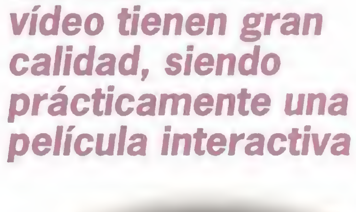




Nuestro enemigo principal en esta aventura es la raza Klingon que, influenciada por los Romulanos, va a invadir el espacio Federal con intenciones bélicas.



Desde el puente de mando se pueden llevar a cabo la totalidad de las acciones relacionadas con la nave que capitaneamos.



Las escenas de vídeo tienen gran calidad, siendo prácticamente una película interactiva



INTERPLAY
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Llegar a ser un cadete en servicio activo, bajo las órdenes de los comandantes de la Federación, es todo un logro, pero sólamente es un paso hacia la gloria. Mucho hay que andar y muchas misiones hay que convertir en exitosas, para lograr el reconocimiento de toda la flota estelar.

En esta ocasión encarnamos a uno de esos cadetes y tenemos bajo su mando una tripulación sabiamente escogida, con la que tendremos que realizar un entrenamiento antes de pasar al servicio real.

Sin embargo, la mala suerte se cruzará en nuestro camino de ascensión, ya que el conflicto Klingon, que tiempo atrás parecía haberse solucionado, vuelve a comenzar con la fuerza arrolladora que sólamente esa raza guerrera sabe dar. Por si las cosas no estuviesen mal, los Romulanos, enemigos acérrimos de la Federación, se han aliado temporalmente a nuestros enemigos con Dios sabe qué intenciones. Puede que la labor sea peligrosa y que perezcamos en el intento dada







Videos de gran calidad

Un apartado en el que destaca enormemente «Starfleet Academy» es en la calidad de compresión del vídeo en tiempo real que podremos disfrutar entre misiones. Su resolución y colorido casi nos hace creer que estamos viendo una nueva película de «Star Trek». Por si eso fuera poco, podremos variar la aventura a nuestrto gusto, ya que en ciertas ocasiones, y debido a que ostentamos el rango de capitán en funciones, tendremos que tomar decisiones que pueden afectar de forma positiva o negativa al futuro de nuestra tripulación, y demás gente que nos rodea.





nuestra escasa experiencia, pero la ocasión la pintan calva si lo que queremos es fama y ser ascendidos.

OSCURO ESPACIO SIDERAL

Como escenario permanente para nuestras escaramuzas, rescates y demás misiones, tendremos el oscuro espacio sideral, únicamente iluminado por cientos de millones de estrellas y planetas, y eso se va a demostrar durante el transcurso de la aventura, ya que es eso, y nada más, lo que vamos a ver en nuestra pantalla, adornado, eso sí, con unos indicadores y, según la vista que elijamos de entre las que tenemos disponibles, parte del puente de mando.

Puede que lo que los programadores han intentado con este título es que aquellos que lo jueguen sientan en sus propias carnes la sensación de capitanear una nave como el U.S.S. Enterprise, pero es que se han "pasao", como diría un castizo. Tras unas pocas misiones veremos que todo es casi idéntico, salvo tres o cuatro detalles, como pueden ser una nave distinta, otro sistema solar, otra misión...; pero la cuestión verdadera es que no vamos a ver más que imágenes bitmap en forma de círculos texturizados que son los planetas, píxeles blancos que representan a las estrellas, lucecitas que son los rayos y los torpedos de fotones y, eso sí, unas naves increíblemente detalladas y de gran suavidad de movimiento.

La furia Klingon vuelve a la carga, amenazando la paz de la Federación



Sufrir emboscadas de gran calibre será una constante, y ello es debido a la gran capacidad de ocultación de las naves Klingon.

El sonido, por contra, alcanza notas sobresalientes, ya que se ha respetado hasta el más mínimo sonidito que aparece en las películas y en la serie, lo que incorpora una nota de realismo al juego, que no es por ser criticones, pero es que le hace falta a base de bien.

En definitiva, «Starfleet Academy» es una nueva intentona de trasladar el Universo de «Star Trek» a los ordenadores, de una forma que, si bien entusiasmará a todos los "trekkies" que pueblan el planeta, gracias a la proximidad argumental que guarda con la serie, no terminará de satisfacer al público que lo que anda buscando es un juego que le ofrezca horas y horas de diversión y variedad que, por desgracia, no abundan en este título.

C.F.M.



Overboard!
El juego de los barquitos

PSYGNOSIS
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE







No, no nos estamos refiriendo al típico juego de mesa en el que tenemos que decir coordenadas consistentes en letras y números para acertar la posición de la flota enemiga. «Overboard!» es otra clase de juego de los barquitos, cuyo nivel de acción es mucho más trepidante, y precisa de toda nuestra habilidad a los mandos. Nos encontramos en el mundo de los piratas, bucaneros y corsarios, lugar en el que sólamente los más despiadados salen victoriosos. A lo largo de innumerables fases capitanearemos un buque de guerra, de los de aquella época, con mástil, velas y cañones, con el que tendremos que defendernos de todos los ataques enemigos que podamos llegar a sufrir, ya sea por parte de otros barcos, por torretas armadas, etc.

El juego que nos ocupa guarda gran cantidad de parentescos con los arcades de toda la vida, es decir, enemigos y trampas por todos lados, multitud de niveles a cada cual más enrevesado y difícil, objetos que mejoran las posibilidades de nuestro navío en velocidad, ataque y defensa y, cómo no, los adversarios de mayor tamaño y resistencia que los comunes que, por regla general, suelen significar el final de una interminable fase.



Aquellos jugones que se autocalifiquen de tranquilos a la hora de elegir un producto, no tendrán ni la más mínima oportunidad de prosperar en «Overboard!», ya que la rapidez del juego nos obliga en todo momento a disparar y movernos con un ritmo frenético, bajo riesgo de romper el teclado o el joystick; sin embargo, si lo que se trata es de encontrar un título con el que, tras unos minutos de juego continuado, quedemos tan cansados como si hubiésemos hecho una sesión de deporte intenso, éste es el programa indicado.



«Overboard!» alcanza un alto grado de diversión, usando una técnica de juego realmente simple

Aunque el nivel gráfico no sea nada del otro mundo, la posibilidad de usar las tarjetas aceleradoras 3D aumenta la calidad de los mismos, sobre todo en lo que a transparencias y efectos de explosiones se refiere. El sonido no pasa de ser correcto y en algunos momentos escaso, ya que, a no ser que haya un gran movimiento en pantalla, sólamente podremos apreciar unos cuantos efectos aislados. Por su parte, la jugabilidad, diversión y facilidad de manejo, son sin duda los parámetros más elevados de «Overboard!», haciendo posible que hasta el más pequeño de la casa pueda pasar un gran rato delante del ordenador.

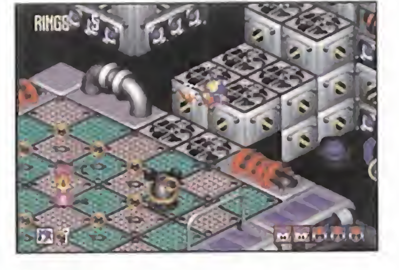
Psygnosis ha conseguido crear un juego con aires de clásico, a pesar de usar las tecnologías de hoy en día que, sin excesivas pretensiones, es capaz de divertir a toda la familia durante horas.

C.F.M.

Sonic 3D
Con púas y a lo loco

SEGA PC
Disponible: **PC CD (WIN 95), SATURN**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE





Tanto Sonic como sus compañeros, Tails y Knuckles, sabían que las andanzas y fechorías del malvado profesor Robotnik no iban a terminar así como así.
Dicho y hecho; meses después, el loco científico volvía a la carga con sus robots dementes, en su empeño de exterminar al erizo azul. De una manera tan sencilla como ésta, comienza la siguiente entrega de la saga Sonic que, esta vez, y como ingrediente sabroso, se desarrolla bajo unos escenarios 3D de gran calidad y colorido.
En esta ocasión, nuestra labor será hacernos con el control de Sonic, lo antes posible, en todas y cada una de las acciones que puede realizar. Para ello, habrá que echar mano de cuantos trucos y técnicas podamos, ya que la dificultad del juego es elevadísima desde la primera fase. Un consejo muy útil es que, a la hora de hacer frente a un enemigo, hagamos caso de nuestra sombra, ya que nos indicará cuándo estamos sobre él. Los anillos, por supuesto no pueden faltar a la cita, teniendo ahora dos utilidades. La primera, de sobra conocida, que es la de obsequiarnos con una vida extra por cada cien que recojamos, y la segunda, la de proporcionarnos el acceso a las pantallas secretas donde conseguir las gemas del caos, cada vez que entreguemos los dorados objetos a Tails o Knuckles, que estarán en lugares concretos del escenario que estemos visitando en ese momento.
El aspecto más elevado, y con diferencia, de «Sonic 3D», es la dificultad. Seguramente, todos aquellos que hayan tenido la oportunidad de echar unas cuantas partidas a cualquier parte anterior de la saga, recordarán lo complicado que era desplazarse a toda velocidad, sin chocarse con un enemigo o sin caer por un precipicio. Pues bien, no hay más que imaginarse cómo será ahora que tenemos que prestar especial atención en mover a Sonic con seguridad hacia cuatro direcciones diferentes, en vez de a dos.

La dificultad del «Sonic» original, elevada a la tercera dimensión



La música está muy bien elegida, y realizada con gran esmero y cuidado, no así como los efectos de sonido, que no se han preocupado ni por mejorarlos.
«Sonic 3D» es, por encima de todo, un fuerte desafío para todos los aficionados a los arcades trepidantes, que alardeen de buenos reflejos.

C.F.M.

77





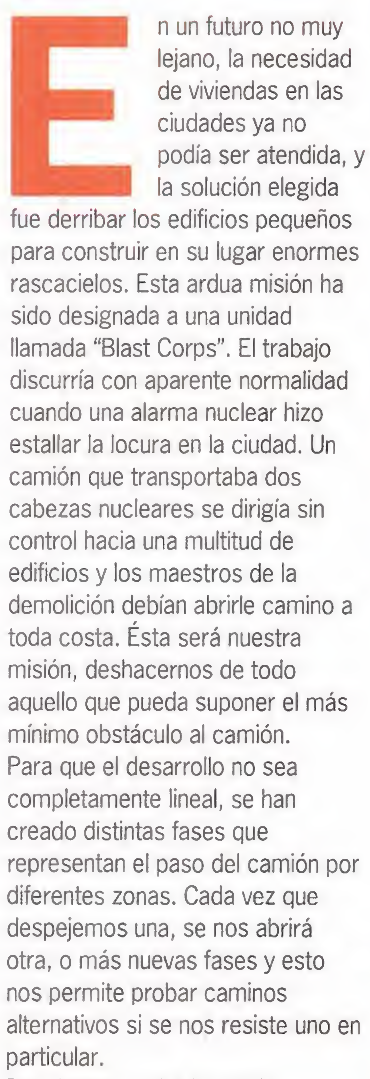

LOCK-ON
Lánzate con Lock-On al alucinante mundo de los combates virtuales.
¡El Casco con Visor te indica la puntuación sirviendo de blanco al adversario y la Pistola emite un rayo infrarrojo con 40 metros de alcance capaz de impactar virtualmente en tu oponente!
¡Ah, y puedes combatir solo o en grupo!
PISTOLA LASER VIRTUAL
... SE ACABARON LOS JUEGOS
SEGA
BANDAI

Blast Corps
Alarma nuclear





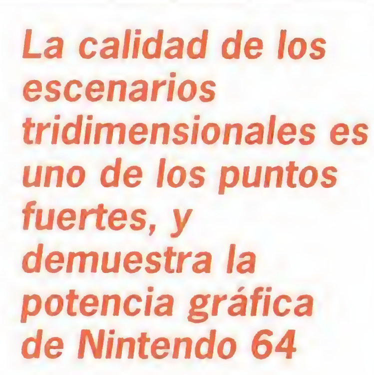
NINTENDO/RARE
Disponible: **NINTENDO 64**
ARCADE



En un futuro no muy lejano, la necesidad de viviendas en las ciudades ya no podía ser atendida, y la solución elegida fue derribar los edificios pequeños para construir en su lugar enormes rascacielos. Esta ardua misión ha sido designada a una unidad llamada "Blast Corps". El trabajo discurría con aparente normalidad cuando una alarma nuclear hizo estallar la locura en la ciudad. Un camión que transportaba dos cabezas nucleares se dirigía sin control hacia una multitud de edificios y los maestros de la demolición debían abrirle camino a toda costa. Ésta será nuestra misión, deshacernos de todo aquello que pueda suponer el más mínimo obstáculo al camión.
Para que el desarrollo no sea completamente lineal, se han creado distintas fases que representan el paso del camión por diferentes zonas. Cada vez que despejemos una, se nos abrirá otra, o más nuevas fases y esto nos permite probar caminos alternativos si se nos resiste uno en particular.
Para llevar a cabo la misión contaremos con variados vehículos; inicialmente se nos dará uno en cada fase, pero según aumente la dificultad pueden encontrarse otros dispersos en los alrededores. Entre los de uso más común caben destacar excavadoras, camiones, todoterrenos, grúas, y robots. Unos deberán golpear los obstáculos o edificios, otros saltar sobre ellos y otros dispararlos, pero el objetivo es el mismo: no dejar piedra sobre piedra. La idea es simple, pero el juego resulta algo más complejo de lo imaginable. Algunas fases requerirán complejas estrategias para ser superadas y pueden ser necesarios múltiples cambios de transporte –en un orden adecuado– para llegar a buen fin.
Todo ha sido realizado en un detallado entorno 3D que da una idea del potencial que incluye en su interior esta máquina de 64 bit. Sus posibilidades son enormes y sólo comparables a las tarjetas aceleradoras. Si a esto le unimos un desarrollo muy divertido y espectacular, y la ausencia de tiempos de carga propia de los cartuchos, el resultado sólo puede ser tildado de excelente. Las ideas sencillas pueden dar lugar a programas como «Blast Corps».

J.J.V.

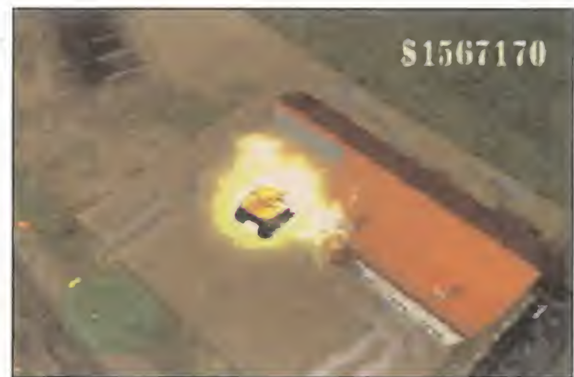




La calidad de los escenarios tridimensionales es uno de los puntos fuertes, y demuestra la potencia gráfica de Nintendo 64









PCFútbol 6.0 llega con más fuerza que nunca. Más realismo. Más novedades. Más fútbol.

No te conformes con menos.

Nuevo Sistema de Información Personalizada (S.I.P.), que te irá ayudando a mejorar la gestión de tu club y obtener el máximo rendimiento de la plantilla.

Gestión del merchandising. Controlarás la producción y distribución de camisetas, bufandas, banderas, pins... Tal y como requieren los clubes modernos.

Gestión directa de los contratos televisivos, porque nadie como tú sabe lo que vale la imagen del club.

Nuevo sistema de contratación de jugadores, más humanizado; para que puedas seguir día a día el estado de las negociaciones.

Nuevas incidencias, más reales. Tus estrellas podrán causar baja por estar convocados con su selección nacional.

Cartera de fichajes: te permitirá realizar un seguimiento completo de los futbolistas que te interesan para que puedas fichar a aquellos que de verdad necesitas.

No sólo encontrarás la reproducción exacta de los 20 estadios de Primera, sino que además en cada campo escucharás los cánticos originales de la afición. El resultado depende de ti.

6.0 TEMPORADA 97-98

No nos pierdas de vista, esto es es sólo el segundo anticipo.
Cada PCFútbol deja pequeño a su predecesor, y el 6.0 no va a ser menos. Eso seguro.

6.0. Para que sigas pensando que mejorar PCFútbol es difícil, pero no imposible.







UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE



www.dinamic.com
91 658 6008 fax 91 653 2015

The Ardennes Offensive
Tácticamente brillante

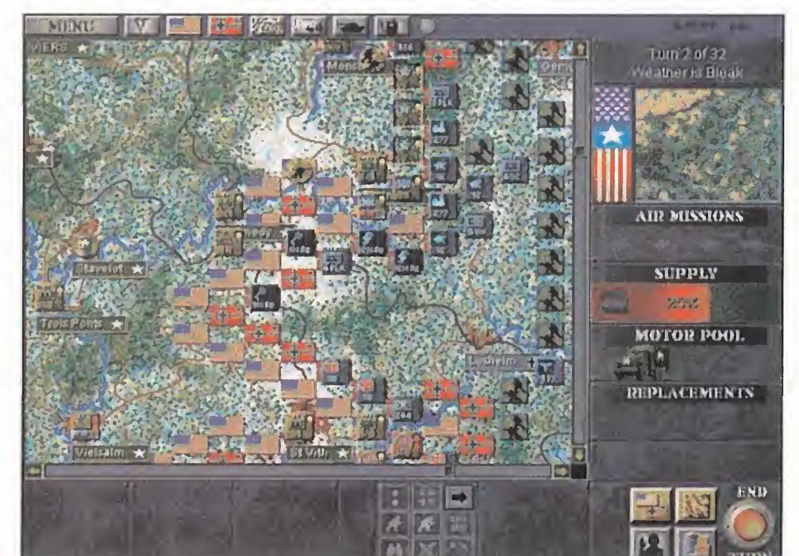


SSG/SSI
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Atentos todos aquellos amantes de la estrategia en general, y de los wargames en particular, porque lo que tenemos aquí no se ve todos los días. En principio, porque viene firmado por SSG, los expertos australianos en wargames, que lo encuadran en su emergente serie Decisive Battles of the World War II. Y, en segundo lugar, porque pone en bandeja de plata el mejor desarrollo táctico-estratégico visto en un juego similar, utilizando un interfaz lo menos complicado posible. No vamos a engañarnos, todo wargame precisa de una lectura mínima del manual para poder afrontar con garantías un sistema de juego heredado directamente de los tableros. Como su nombre indica, nos veremos inmersos en la batalla de las Ardenas en año 1 944, que podremos jugar completa en modo campaña, o dividida en ocho escenarios seleccionables con ambos bandos. La poca variedad en número de escenarios se palía con un amplio abanico de opciones de configuración. El sistema de juego es una evolución de los turnos más clásicos divididos en fases de movimiento y disparo. La disposición del mapa de juego también sigue los moldes: fichas con iconos de unidad representadas sobre escenarios planos que permiten ver con claridad todos los tipos de terreno y su función asociada. El interfaz es uno de los componentes más característicos, ya que proporciona mucha información y centraliza muchas funciones, pero no se hace pesado de manejar. Al contrario, la práctica proporciona la agilidad suficiente para que los movimientos de tropas y la asignación de órdenes sean fluidos, a pesar del nivel de detalle histórico en las unidades –no falta ninguna de las reales– y el desarrollo de la acción. No obstante, no hubiera estado de más un poco más de ayuda online.







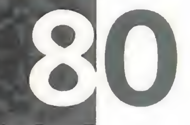


El ordenador es un adversario muy digno, y nos hará pensar y aprender tanto las condiciones de los combates, como el uso de las unidades

¿Ambientación? Prácticamente nula, con efectos sonoros y gráficos discretos. Todo el esfuerzo se ha volcado en lo más importante de un wargame: la estrategia. Y es que, además de ser el ordenador un excelente contrincante, la reproducción de la batalla cuenta con gran cantidad de componentes tácticos: zonas de control, suministros, condiciones meteorológicas, o intervención pasiva de la aviación y la artillería; que se unen a las características numéricas de las unidades, su forma de actuar por sí solas o en grupo, y el efecto de los distintos tipos de terreno. El juego pone todos los ingredientes en la mano del jugador para que desarrolle la táctica ganadora, que dependerá de un buen número de factores transparentes al jugador, pero que supondrán un interesante desafío para cualquier estratega exigente. Si rematamos mencionando que se puede jugar por red, Internet, modem o e-mail, y que incluye una interesante enciclopedia de unidades, además de un tutorial, concluiremos por recomendar «The Ardennes Offensive» como uno de los wargames más interesantes.

C.S.G.





DUNGEON KEEPER



¡Mantén tu mazmorra limpia!

Acostumbrados a encarnarnos en el héroe, a ser los más buenos, los más guapos y los más limpios, nunca se nos ha ocurrido ponernos en la piel del malo, de aquel que al final siempre pierde, por muchos bichos que mande contra nosotros y muchas trampas que nos tienda. Imaginemos esa situación durante un momento.

Hemos trabajado duro para tener nuestro oro, una guarida con telarañas y mugre en la que estamos en la gloria del infierno; nos obedecen, y temen, cientos de vasallos, gracias a nuestro ejército de malévolas y algo traicioneras criaturas –a las que de vez en cuando no viene mal algún golpe–; y lo hemos llenado todo de trampas para divertirnos a costa de algún incauto. Y, de repente, sin ningún tipo de delicadeza, aparece un tipo de armadura impoluta, enorme espada y casco corneado, rubio y fuerte, y se dedica a despachar a nuestros amados sirvientes. Entra en nuestra casa, evita las trampas, nos quita el oro, lo deja todo limpito y, encima, nos da una paliza de tomo y lomo.
¿Qué, cómo os sentiríais? Lo vais a poder saber si os atrevéis a variar vuestros planteamientos y asumir la estrategia de «Dungeon Keeper». Si es que no reparamos en que los malos del juego también tienen su corazoncito...



EL LADO OSCURO DEL CALABOZO

En efecto, no podría haber héroes buenos sin chicos malos. Y en esta ocasión podemos ser el chico malo, y ver qué tal se nos daría tratar con héroes invencibles. En resumen, ocupar el lado oscuro del juego.
Como perverso enemigo, nuestro objetivo será diseñar el calabozo más enrevesado, llenarlo de trampas y puertas, y de criaturas sedientas de sangre inocente. Pero esto no sale gratis: las criaturas no viven del aire, como tampoco las trampas se fabrican solas.
Para las primeras necesitaremos cobijo y alimento, así como dinero con el que recompensar sus servicios. Las segundas precisarán de la maquinaria y mano de obra oportuna. Y para construir todos estos habitáculos necesitaremos también mano de obra y "pasta".
Otra cosa que pueden hacer los "megamalos" es lanzar hechizos sobre el héroe de turno. Pero tampoco esto lo regalan, claro. Detrás de cada hechizo hay arduas horas de investigación en una biblioteca, por las criaturas adecuadas. Incluso, ya investigado, nos costará dinerito lanzarlo. Dinero, dinero, dinero: no da la felicidad, pero sí puede dar mucho sufrimiento... sobre todo a los héroes que se metan donde no deben.
Ah, y por si no fuera suficiente con manadas de héroes irrumpiendo en nuestros dominios, también hay otros "amos" intentando demostrar que son más malvados que nosotros. A estos también habrá que ponerlos en su sitio, destruyendo su sala del corazón.
O sea, que, aunque no lo parezca, diseñar un buen calabozo lleva tiempo y dinero. Claro que, a cambio, puede proporcionar numerosas satisfacciones, en cuestión de gritos de dolor y charcos de sangre, principalmente.
Si no es esto lo que te gusta, todavía estás a tiempo de volverte uno de los buenos.

En «Dungeon Keeper» lo que se trata es de ocupar el lado oscuro del juego, saliéndose así de toda norma

COMIENZO DE LA CONSTRUCCIÓN

Cada vez que llegamos a un nuevo mundo a conquistar, aparecemos al lado de una sala preconstruida, la del corazón, que es el núcleo de la mazmorra: si es destruido, nosotros pereceremos.
Como mínimo existirá esta sala; aunque puede haber otras ya construidas, lo normal es que sólo aparezca ésta. Por su interior pululará un número variable de duendes, nuestros ►





esbirros fundamentales. Finalmente, tendremos algo de dinero, normalmente unas 3 000 monedas.

Los duendes son los esbirros fundamentales porque son los únicos que permiten excavar –y en consecuencia, los únicos que pueden picar las vetas de oro y gemas, que luego se hacen dinero– y conquistar nuevo terreno. Pero también realizan otras tareas: montar trampas, fortificar los muros y acarrear cadáveres y prisioneros a sus respectivos destinos. Se pueden crear nuevos duendes con un hechizo, de coste creciente a mayor número de duendes preexistentes.

Lo primero que se debe hacer es planificar el calabozo. Para ello, se ha de consultar el mapa del territorio. En el habrás de localizar las vetas de oro cercanas a tu "corazón"; también debes ver las de gemas, si es que hay alguna en el territorio. Si tienes alguna cerca, te puedes olvidar de las oro. Las vetas de gemas no se agotan nunca, y se pueden excavar ad infinitum.

Una vez hecho esto, la recomendación es ordenar la excavación de todas las zonas con oro de las proximidades, procurando siempre excavar salas con forma cuadrada/rectangular y lado mínimo de cinco posiciones.

No es conveniente construir aún ninguna sala del tesoro; si lo haces, los duendes se entretendrán llevando el oro excavado a la sala y perderás un tiempo precioso. Mientras excavan el oro, ve trazando el resto de la mazmorra. Normalmente, conviene poner la sala de entrenamiento en la dirección por la que ha de seguir la exploración del territorio, dado que así hará las veces de núcleo defensivo.

La guarida y el criadero han de estar próximos, e incluso adyacentes, a la sala de entrenamientos. Por contra, tanto biblioteca como taller han de estar en la posición contraria para que a un hipotético invasor le resulte muy difícil llegar a estos lugares estratégicos.

Eventualmente, podrás construir tu tesorería y llevar el oro a la misma con tu propia mano. Has de procurar que los duendes tengan tiempo para todas las excavaciones y fortificaciones que les estás mandando. Y con todo ese oro ya listo, podrás empezar a habilitar las salas para los fines previstos: guarida –mínimo 5x5–, biblioteca –ídem–, sala de entrenamiento –ídem– y criadero –conveniente, no necesario, 5x5–.

Y una vez hecho esto, ya puedes tomar el control del portal, que suele estar en tus proximidades. De esta forma, te ahorrarás la entrada de criaturas débiles, como escarabajos, arañas o retoños demoníacos, que sólo te convienen en los primeros niveles –sobre todo, porque son los únicos que aparecen–.

Los duendes son los esbirros fundamentales, ya que son los únicos que permiten excavar y conquistar nuevos terrenos

Hecho esto, puede convenir la completa fortificación del calabozo antes de realizar más exploración. Así evitarás penetraciones indeseadas. Para disminuir el esfuerzo de fortificación puede convenir apoyar el diseño de la mazmorra tanto en vetas de oro como en macizos de roca impenetrable.

En algunos territorios puede convenir delimitar y fortificar la zona entera de la mazmorra antes de realizar la distribución de las distintas habitaciones.

Otro consejo de utilidad: para alcanzar vetas de oro lejanas de la mazmorra principal, lo mejor es establecer en sus cercanías otra sala del tesoro antes de comenzar las excavaciones; así, los duendes perderán poco tiempo andando hasta la principal. A ésta puedes llevar el oro con la mano, si te da miedo dejarlo en un sitio de difícil defensa.



















NUESTRO PEQUEÑO EJÉRCITO

Son numerosas las criaturas que se pueden incorporar a nuestras fuerzas, cada una con cualidades diferentes y distintas exigencias para unirse a tu calabozo. Dichas exigencias tienen forma de dependencia especial. Por ejemplo, el dragón sólo se unirá a nosotros si tenemos una sala del tesoro y una guarida suficientemente grandes; la dama de la oscuridad se incorporará a nuestras huestes si contamos con una espléndida sala de torturas; los esqueletos proceden de prisioneros que han fallecido de hambre. Las criaturas más prácticas en general son los dragones y los demonios de la hiel. Ambos son combatientes formidables, ganan experiencia con facilidad y echan una mano en otras tareas –los dragones en la biblioteca, y los demonios en el taller–. Luchan muy bien en grupo, pero son algo lentos.

Si quieres combatientes rápidos que no den mucho problema, usa esqueletos y damas de la oscuridad. Ambos ganan experiencia con facilidad, y son ideales para perseguir duendes enemigos. Durante los niveles intermedios, son muy prácticos los warlocks: para que sean útiles en la lucha precisan un nivel 2 ó 3, ya que aquí cuentan con hechizos; antes se empeñan en luchar mano a mano. Y, claro, palman. Una combinación demoledora ante cualquier enemigo es una combinación de demonio de hiel en combate próximo, con un par de warlocks a prudencial distancia. Si le coges en un pasillo, seguramente el imprudente no podrá contarlo.
Dejo para el final a las dos estrellas de excepción. Por un lado el vampiro, de cómodo manejo y difícil consecución, pero muy poderoso, sobre todo si lo manejas mediante posesión. Es una carta segura, dado que no es dado al enojo y encima se autocura a partir de cierto nivel.
Por otro, el segador astado. Este es un personaje curioso, ya que es muy propenso al cabreo, momento en que arrambla con lo que haya por medio, sea aliado o enemigo. Pero es muy eficaz peleando sólo, contra cualquier tipo de criatura. Para poder controlarlo, habrás de disponer de una habitación guarida con puerta para él, no porque así esté contento, sino para que no se cargue tus bichos cuando se enfade. Y lo sacas cuando necesites un trabajo rápido, devolviéndole a su sitio en cuanto se haya trasegado al enemigo/s de turno. De vez en cuando habrás de llevarle a la sala del tesoro y al criadero para tranquilizar sus apetitos. Tampoco será malo si le dotas de una sala de entrenamiento para él solo. Ah, y que no se junte con otro segador, que entonces te pueden montar un follón de cuidado.

Respecto a la forma de que un segador se una a tu grupo, no está nada claro. En ocasiones, lo encontrarás en alguna sala del territorio. Si quieres asegurarte su compañía, una pista: debes hacer el oportuno sacrificio en el templo.
Tampoco se han de olvidar las incompatibilidades entre bichos, aunque muchas de ellas normalmente no afloran, salvo ante apreturas de espacio. Una enemistad atávica es la existente entre moscas y arañas, pero no merece la pena prestarla atención.
Más preocupantes son los enfrentamientos que se producen entre demonios de hiel y esqueletos, y vampiros y warlocks, cuando no hay espacio en la guarida y en la biblioteca, respectivamente. Para evitar estos enfrentamientos, en el primer caso, que ambos tengan guaridas separadas –si no colocar, a los esqueletos en puestos de guardia–; en el segundo, colocar al vampiro en la sala del predador y, si no tienes, llevar a los warlocks a entrenar.
De todas formas, estas diferencias se olvidan en el momento de luchar contra el enemigo. Con una excepción: el segador astado, si está psicótico, no tiene amigos en ninguna circunstancia.

TRAMPAS Y TÉCNICAS DE COMBATE

Si montas un taller, tus criaturas fabricarán trampas. La eficacia de las mismas depende de su colocación.
La trampa de gas conviene que esté colocada a mitad de un pasillo estrecho, ya que así habrá varias criaturas que la sufran cuando la primera la toque.
En cambio, las de rayo y palabra de poder convienen en un espacio ancho, para que puedan afectar a todos los enemigos cercanos una vez se disparen.
Finalmente, la trampa de piedras es sumamente eficaz colocada en el extremo de un largo pasillo, ya que así al dispararse arrasará más invasores.
Una última cosa: cuando coloques una trampa en un sitio no olvides que aún no está montada, por lo que no ►



funcionará. Para que tenga sus deseados efectos un duende ha de traer la caja correspondiente del taller. Para que lo haga a la mayor brevedad, deposita a alguno sobre el cuadro con la trampa; éste irá al taller y traerá la caja necesaria para la puesta en funcionamiento de la sorpresa de bienvenida.

No desdeñes la eficacia de un buen grupo de trampas combinadas con una buena puerta; pueden proteger una entrada con sorprendente eficacia.

Por desgracia, estas trampas son las mismas a las que nos enfrentaremos al explorar el territorio.

La pregunta es, ¿cómo afrontarlas con las mínimas pérdidas? Lo primero a considerar es que no suelen ser visibles hasta que alguna criatura pisa en el cuadro "minado". Lo segundo es que si destruyes el corazón de la mazmorra enemiga, todas sus trampas –junto con criaturas, muros y territorio poseído– desaparecen. Ergo, conviene destruir tal sala antes de proceder a una exploración minuciosa de la fortaleza conquistada.

Son numerosas las criaturas que se pueden incorporar a nuestras fuerzas, cada una con sus cualidades y exigencias

En todo caso, la trampa de gas es fácilmente desmontable: basta lanzar sobre ella dos duendes seguidos. El primero la activa –y posiblemente muera– y el segundo conquista el cuadro antes de que se vuelva a montar. La trampa de palabra de poder se conquista de forma idéntica, aguantando algo de tiempo antes de soltar al segundo duende. Para la del rayo no queda más remedio que conseguir que se dispare doce veces, ya que se monta con mucha facilidad; utiliza para esto alguna de las criaturas que tienen hechizo de curación, y poséela para pisar la trampa. Finalmente, la trampa de piedra, una vez se dispara ya se puede conquistar. Cuando localices una vigila a tus duendes; en el momento en que uno la active, cógelo y despeja la zona un rato hasta que la bola se destruya.

Cuando todo lo demás falle te verás obligado a mandar, con dolor, a tu ejército a la lucha. Aquí convienen unas buenas dotes de estrategia militar. Lo primero es la utilización de la "guerra de guerrillas". Cuando localices a un grupo de invasores ve debilitándolo progresivamente. Para ello, ataca su avance con distintos grupos de criaturas, preferiblemente de una misma especie. Cuando veas a los tuyos debilitados, los devuelves a su madriguera a descansar y coges a otros, y así sucesivamente. Ya hemos descrito las excelencias de combinar el combate cuerpo a cuerpo con algún hechicero de larga distancia.







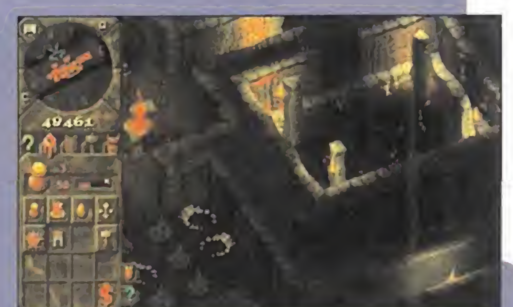
Si, pese a todo, el grupo de invasores se planta en la entrada de la mazmorra, allí le esperará tu ejército en pleno y descansado. Seguro que puede dar buena cuenta del debilitado grupo.

En estos casos, no obstante, puedes sufrir la pérdida de tus duendes si no tienes cuidado. Una buena forma de protegerlos es crear una habitación con puerta, en la que les colocaremos cuando haya perspectivas de lucha, cerrando la puerta.

Otro punto de mucho interés es la posibilidad de aprisionar enemigos. En este caso, un duende habrá de llevar el cuerpo exánime a la cárcel a la mayor brevedad. Si no, pasado un tiempo el ser se recupera, y si tiene poder de curarse te puede crear un buen desbarajuste. Una vez















Te permite llevar a uno de tus lacayos al siguiente territorio. Conviene llevarse a un warlock de nivel alto, o a un vampiro, que podrás poner a investigar de inmediato en la biblioteca. Y no olvides que, cuando lo transfieras, deja de estar disponible en ese nivel.

Si consideramos que otro de los especiales es el de "Incrementar nivel", si haces esto varias veces con la misma criatura podrás obtener fácilmente un warlock de nivel 10 en tu compañía. Respecto al citado poder, no te apresures a utilizarlo una vez lo encuentres. Trata de apurar hasta un combate difícil, ya que los niveles de habilidad son progresivamente más arduos de conseguir: no es lo mismo subir por la cara de un nivel 2 al 3 –fácil entrenando– que de un 8 a un 9. Por cierto, este poder afecta a todas las criaturas.

Otros especiales que encontrarás, siempre que busques en el sitio adecuado, son "Resucitar criatura", "Fortificar calabozo" y "Revelar mapa", autoexplicativos. De nuevo, elige bien el momento de su utilización, sobre todo de los dos primeros.

Mención aparte merece el especial de "Descubrir reino oculto" que, como su nombre indica, mostrará un nuevo reino en el mapa general, marcándolo con un estandarte con interrogación. Dichos reinos son peculiares, ya que has de cumplir una misión específica en cada uno. Si alcanzas el objetivo marcado, se te premia con alguna criatura para tu próxima conquista. De esta forma, en uno de los reinos puedes conseguir un vampiro de nivel 10, en otro un segador de nivel 7...

en la cárcel, hay dos opciones: si lo dejas morir, se transformará en esqueleto del mismo nivel que tenía la criatura. Otra, más interesante, es torturarle para conseguir que se pase de bando. Claro que, si te pasas, se transformará en un terrorífico, pero inútil, fantasma.

Normalmente la tortura funciona con duendes del enemigo y, atención, con magos y sacerdotisas del héroe. Ambos, además, pueden revelar información que completará el mapa de la fortaleza enemiga.

Si no los apresas y tienes cementerio, tus duendes se dedicarán a arrastrar todos los cadáveres que pillen a aquél, lo que puede hacer perder mucho tiempo si estamos tratando de conquistar nuevo territorio.

MÁS ASUNTOS PARA EL SOLAZ DE UN AMO DEL CALABOZO

Conviene siempre la completa exploración del territorio, aunque ya hayas completado la derrota del héroe y de otros amos del calabozo. Esto se debe a la existencia de numerosos poderes "especiales" que te pueden proporcionar ventajas decisivas en territorios posteriores.

El más útil de estos especiales es el de "Transferir criatura" que encontrarás hasta el nivel 15, más o menos.

Una capacidad a explotar, como Amo del Calabozo, es la posesión de cualquiera de las criaturas cuando se desee

Lo bueno es que, una vez sabes cómo resolverlo, puedes visitarlo tanto como desees, solventarlo y llevarte ayuda a tu próxima conquista. Es recomendable en los últimos niveles, cuando ya no hay "Transferir criatura". El compañero más recomendable es el vampiro, dado el irascible carácter de nuestro amigo el cornudo.

Otra capacidad interesante de explotar es que, como Amo del Calabozo, ►

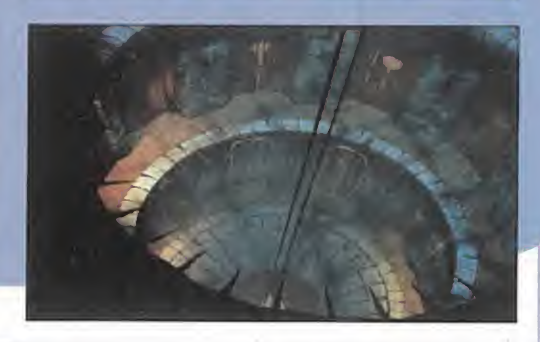












puedes poseer a cualquiera de las criaturas cuando lo desees. Así, tendrás a tu disposición sus habilidades y ojos. Esto es muy conveniente usarlo en determinadas circunstancias:
– Para hallar la entrada a la fortaleza del enemigo de una forma rápida. Encárnate en un duende y explora con él, excavando y conquistando el territorio a la vez. De esta forma, trabajarás más rápido, y podrás ir bordeando el muro hasta dar con la entrada.
– Para explorar una zona con muchas trampas. Sobre todo, si son de piedras, podrás activarlas y esquivarlas, de una forma que tus criaturas por sí solas no podrían. Un demonio de hiel es ideal en estos casos, ya que es indemne a las trampas de gas, aguanta las de rayos y puede abrir puertas en pocos golpes. De esta forma, puede explorar fortalezas y revelar las trampas a los duendes que van conquistando el territorio, sin mucho peligro para su integridad física.
– Para luchar contra enemigos difíciles a los que quieres sacudir por la espalda. Por ejemplo, el golpe del vampiro es muy dañino y, sin embargo, cuando lucha no lo suele utilizar, optando por sus hechizos. Pues bien, si te encarnas en él, podrás comprobar la eficacia de su golpe.
– Para hacer que una criatura llegue a un sitio al que no iría sola. Típicamente, atravesar un río de lava o de agua.
– Para evitar que, en plena batalla, una criatura tuya empiece a luchar contra su propio bando. Ya sabéis a qué bichejo me refiero.

No se han de olvidar las incompatibilidades entre criaturas, que aunque no suelen aflorar sí lo harán por la escasez de espacio

MALA SUERTE... PARA TUS ENEMIGOS

Con esto, ya estás preparado para preparar los más intrincados laberintos e inaccesibles trampas. No envidio a aquel héroe que ose inmiscuirse en tus dominios, por muy acompañado que vaya. No está claro si sufrirá un shock eléctrico, será apisonado por una roca, se asfixiará entre las pestes de tus demonios de hiel, se desangrará por los golpes de tus vampiros o perderá la cabeza segada por tu astado; lo que es seguro es que perecerá en el intento.

Y, cuando al fin hayas derrotado a tu enemigo definitivo, al héroe de los héroes, al insigne Avatar, vencedor de la saga Ultima, que derrotó a Minoc, a los Shadowlords y al Guardián, tendrás la satisfacción de verte por encima de todos esos grandes genios de la maldad.

(Y, si te has encarnado en el Avatar en alguno de los Ultima, también pensarás: "cuando lo llevo yo, es mucho más fácil de matar"...)

F.H.G.

MANIACOS DEL CALABOZO

Con exquisito cuidado y cariño has estudiado el raído pergamino que tienes entre las manos. Parece, todos los indicios así lo apuntan, el acta de una reunión mantenida hace mucho, mucho tiempo, en una época tal vez más feliz, e inocente. Qué extraño gremio el reunido y qué oscura trama les conduciría... y qué extraño nombre...

La sorpresa te la llevas más adelante, cuando descubres que la reunión no tuvo lugar hace tanto tiempo, si no que está transcurriendo en estos precisos instantes. Y es que a nuestro secretario no le gustan los folios normales, y utiliza para su escritura pergaminos a punto de disolverse en el aire. Caprichos de cada uno. Y si te extraña el nombre, has de saber que tú eres uno de esos maniacos del calabozo. La oferta de aventuras que se te ofrece en esta ocasión no se puede catalogar de excesivamente novedosa respecto a la disponible hace un mes, aunque la cercanía del periodo navideño acerca rumores de jugosas novedades, como «Lands of Lore II», o «La Sombra sobre Riva», del que espero estar en condiciones de contaros algo más dentro de poco.

Pese a todo, continúa el interés en aventuras como «Anvil of Dawn», «Entomorph», «Wizardry Gold» o «Daggerfall». Suponen aún una considerable y nada trivial oferta de problemas pendientes de solución, y de entuertos a desfacer.

El orden del día continúa con la intervención de los restantes –y mayoritarios– miembros asistentes a la misma.

OTROS MANÍACOS

En números pasados, J.Ignacio Pavo había planteado una acuciante cuestión sobre **«Daggerfall»**, sobre cómo encontrar una pintura en el castillo de Wayrest, que le era pedida por la reina Akorithi. Ante la importancia y escasa frivolidad del asunto, Jordi Balada, de Barcelona, ha interrumpido su cotidiano quehacer para hacernos llegar la respuesta.

Ahí van los pasos a dar, una vez en el castillo –procura no perderte–: atraviesa la habitación del trono y llega hasta la "anticámara", donde habrás de seguir por la puerta del norte. Gira a la derecha, otra vez a la derecha en el cruce –a través de la puerta del norte–, luego por la puerta del oeste, usa el teletransportador, y luego haz lo mismo para llegar a la habitación de los interruptores –Switch Room–.

Descansemos todos... Listos, pues otro poco. Teletranspórtate fuera de esa habitación y vete por la puerta del sur. En los cruces sucesivos dirígete al oeste, sur, sur, norte, este, oeste, y sal por la puerta del oeste –al pie de las escaleras–.

A bucear tocan. Busca un túnel en el que puedas entrar agachado. En la siguiente habitación, sal por la puerta del este y sube las escaleras. Sigue recto hasta un agujero, que puedes saltar. Gira a la derecha en la esquina, otra vez a la derecha y atraviesa la puerta que mira al oeste en la esquina. Sal por la puerta del sur, gira a la izquierda en el cruce, abre la puerta y –aunque parezca increíble– estarás en la cámara de las pinturas.

Prolija explicación que espero sea lo suficiente completa como para solventar todos los problemas de nuestro amigo J. Ignacio.

Por su parte, Jordi prosigue con algunas preguntillas a las que no prestaré mayor atención; incluso me anima a "mojarme" y decantarme por un JDR como mejor; allá donde haya un pueblo acosado por el mal, allí está mi JDR preferido –la música de «Lo que el Viento se Llevó» de fondo, mi silueta rodeada por una aureola–.

Pasado el momento de dramatismo, Jordi continúa para recomendar Internet como lugar para buscar soluciones de los JDRs. Graciosillo el chico. Los puntos de este maníaco listillo se dirigen íntegramente a «Dark Heart of Uukrul». Por lo menos tiene buen gusto.

Israel de la Rosa es un maniaco atípico, que interviene para dar su opinión

CALABOZO Lista

Otro vuelco en nuestra lista mensual, cuyos protagonistas son los Ultima, que se han colado al unísono en nuestra clasificación, dejando libres dos huecos tan sólo.

Suficientes para que «Lands of Lore» retorne, tras un mes de ausencia, a un modesto cuarto lugar, y el «Anvil» vuelva con fuerza al tercer puesto.

Y tras partirse el bacalao, el primer puesto se lo queda esta vez «Serpent Isle». ¿Seguirán las sorpresas dentro de un mes? O la venganza de «Daggerfall».

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL

1• Ultima VII: The Serpent Isle
2• Ultima VIII: Pagan
3• Anvil of Dawn
4• Lands of Lore
5• Ultima VII: The Black Gate





Nota importante

Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes
28700 MADRID.
No olvidéis indicar en el sobre **MANIACOS DEL CALABOZO**.
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
maniacos.micromania@hobbypress.es

sobre el tema "Tecnología y Entretenimiento" que tratamos hace un par de meses. Curiosamente, Israel no "aprovecha" para preguntar sobre algún problema en un juego. Merece la pena reproducir un párrafo íntegro; os adelanto que es difícil su comprensión:

"Para mí la cuestión clave está en la adaptación de plantillas (?) a las nuevas tecnologías, el fulgor cegador de algunos componentes que con su brillo obnubilan las mentes de los diseñadores hasta el punto de crear programas para el lucimiento del hardware en vez de utilizarlos como medio para transmitir la idea original (...). En definitiva, el rey Midas ha puesto su toque de gracia y ha inundado las casas de software de "fichajes" estelares, especialistas en marketing y publicistas, olvidándose de apostar por lo fundamental: LA CREATIVIDAD"

Confieso que no acabo de entender la relación entre todo; lo que sí parece claro es que la carencia de creatividad se suple de dos formas: abusando de las nuevas tecnologías, y acudiendo a instrumentos publicitarios que la hagan pasar desapercibida. El problema de fondo es el mismo, falta de imaginación para desarrollar nuevas formas de juego.

La proposición de hacer un JDR popular queda pendiente de estudio; como comprenderás, después de tu intervención no tengo la cabeza muy lúcida. Los votos de Israel se reparten por igual entre «Lands of Lore», «Anvil of Dawn» y «Fallout» –pero éste aún no está disponible–. Y me termina regañando por usar NPC en vez de PNJ, que sería la traducción al español.

El siguiente corresponsal viene de Buenos Aires (Argentina) y responde al nombre de Juan Pablo Fidanza. Este sí es más convencional; hace un poco la pelota y saluda a todos los maniacos reunidos. Y luego directo al grano, que es **«Veil of Darkness»**. ¿Cómo conseguir los fósforos para quemar el árbol del lugar del accidente? Muy fácil: pide fuego en la taberna –siempre se hace así–; sin embargo, necesitarás también una lámpara para conseguir el objetivo que mencionas. ¿Cómo obtener la llave de la bodega de la casa de Kirill? También fácil: entrando en ella, ya que allí está; el otro camino para llegar a su interior lo constituyen las catacumbas, accesibles desde la casa de Eduardo. ¿Cómo llegar a las catacumbas? Seré directo: empuja cierto armario en la casa citada más arriba.

Si bien Juan Pablo ha jugado a otros JDR, todos algo obsoletillos, como «Drakkhen» o «Ishar», sus puntos se destinan íntegramente al objeto de sus desvelos: «Veil of Darkness».

Desde un punto más cercano, como Guadalajara, llega Jorge Juan García Pérez para aconsejar a Alejandro Martín, que tenía serios problemas en el castillo del Dragón Blanco, en **«Serpent Isle»**, con "los amigos invadidos por las plagas". Por desgracia, no hay un método seguro, salvo prepararse para un duro combate, que es en lo que asesora J.J., tras felicitar por sus acciones a Alejandro.

Como miembros del grupo recomienda a Boydon –transformado en monstruo tras concienzudo entrenamiento a cargo de Shazzana–, Wilfred, Petra –camarera de Moonshade– y un autómata cualquiera. Conviene pertrecharse bien de vendas y pócimas curativas, y entrenarse extensivamente en Monitor. Finalmente, para evitar el muro de fuego y sorprenderlos, conviene avanzar pegado al muro norte.

En justo pago por sus favores, Jorge exige un Pentium 2, así como la localización de la Espada Negra en **«The Black Gate»**, y del diente de serpiente en **«Serpent Isle»**. Aunque, humildemente, reconoce haber acabado ya ambos juegos, y que pregunta sólo por curiosidad. Sus puntos se reparten entre los dos «Ultima VII», ya que "Pagan no me gustó nada". Termina Jorge implorando a Origin que termine el «Ultima IX» cuanto antes, plegaria a la que se unen muchas otras voces maniacas.

Parece que se agota la tinta en el tintero, al tiempo que nuestro secretario empieza a dar cabezadas, con el inminente riesgo de acabar de disolver lo poco que queda del pergamino en que comenzó sus trazos. En fin, pongamos punto y final a nuestra reunión. Y deseemos que aún reste tinta para las últimas cuatro palabras: el próximo mes, más.

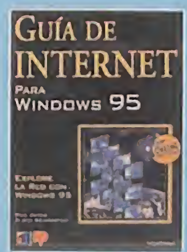
Ferhergón

Diviértetete aprendiendo.



Internet (424 pgs)
Ref. 2360-7 PVP 4.300 Ptas.

Indicado para los que quieren iniciarse en la navegación por los mares cibernéticos. Encontrará una completa descripción de Telnet, FTP, Archie, correo electrónico, News, listas de distribución etc..



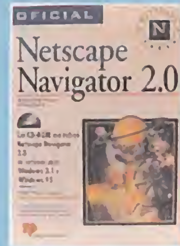
Guía de Internet para Windows 95 (586 pgs)
Ref. 2311-9 PVP 5.250 Ptas.

Aprenderá a moverse por la red. Ofrece recomendaciones acerca de los centros de Internet.
Incluye gratis la aplicación ON LINE™ Residente.



Control Electrónico con el PC (195 pgs)
Ref. 2238-4 PVP 2.940 Ptas.

Con ésta obra podrá aumentar sus conocimientos sobre el funcionamiento de un PC.
Contiene disquete con el que podrá comprobar de inmediato el funcionamiento de sus realizaciones.



Netscape Navigator 2.0 para Windows 95 (655 pgs)
Ref. 2299-6 PVP 5.995 Ptas.

Esta es la única Guía Oficial de Navigator 2.0 de Netscape que incluye el software auténtico.
Descubra las características de la última versión del examinador Web más popular.



Montaje, Configuración y Reparación del PC (248 pgs)
Ref. 2281-3 PVP. 1.890 Ptas.

Permite al usuario de PC elegir y montar su propio equipo, actualizarlo o ampliarlo, y configurarlo adecuadamente, para conseguir de él un alto rendimiento por el mínimo coste posible.



Virus Informáticos (304 Pgs+ disquete)
Ref. 1799-2 PVP 5.060 Ptas.

¿Qué es un virus? ¿ cómo funciona? ¿cómo se construye? ¿cómo protegerse de ellos?
Este libro responde de forma sencilla y completa a estas preguntas.



Montajes Avanzados para el PC (217 pgs)
Ref. 2367-4 PVP 3.500 Ptas.

Para los apasionados de la informática y la electrónica.
Incluye disquete que contiene en formato comprimido más de 9 Mbytes de datos.



Seguridad Informática (incluye disquete) (280 pgs)
Ref. 2341-0 PVP 3.000 Ptas.

Conozca cuáles son las amenazas que acechan a sus datos y las formas de protegerse contra ellas. Incluye disquete con aplicaciones de dominio público.



Domine la WEB (488 pgs)
Ref. 2370-4 PVP 4.900 Ptas.

Para ser un buen Webmaster necesita conocer qué es realmente un servidor Web. Incluye CD-ROM que le proporcionará todo lo que necesita para conseguir conectarse aunque no posea ningún software de Internet.



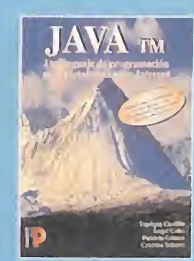
Word Office 97 Guía Rápida (336 pgs)
Ref. 2365-8 PVP 1.995 Ptas.

Esta guía proporciona las técnicas necesarias para el correcto manejo del procesador de textos Microsoft Word 97 de forma sencilla y detallada, desde los conceptos básicos, hasta las funciones más complejas.



Lab View. Programación Gráfica para el control de la instrumentación. (424 pgs)
Ref. 2339-9 PVP 3.500 Ptas.

Todas las características del LabView, desde las más simples como estructuras secuenciales e interactivas, hasta las prestaciones más avanzadas CIN (Code Interface Node).



Java™ (552 pgs)
Ref. 2368-2 PVP 5.200 Ptas.

Este libro le permite al lector desarrollar con facilidad pequeños programas (applets) y grandes aplicaciones. Incluye CD ROM con el paquete de desarrollo de SUN que permite al lector trabajar automáticamente.



Netscape Plug-in (325 Pgs)
Ref. 2386-0 PVP 3.700 Ptas.

Le ayudará a ahorrar dinero y tiempo de conexión. Evite los riesgos de traer software de servidores desconocidos. Incluye CD-ROM con la más completa y actualizada colección de conectores disponibles en Internet.



Power Point para Windows 95 (248 pgs)
Ref. 2342-9 PVP 2.500 Ptas.

Este excelente programa le permite realizar presentaciones electrónicas de calidad profesional sin hacer grandes esfuerzos. Una obra eminentemente práctica, con múltiples ejemplos.



10 Secretos para el éxito en la WEB
Ref. 2358-5 PVP 3.400 Ptas.

Si desea convertirse en un afamado creador de páginas Web, éste es su libro. Descubra de una forma amena y sencilla los secretos de los más famosos creadores de páginas Web con más éxito de la historia.



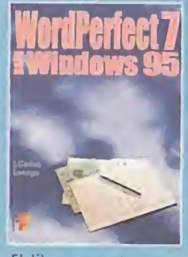
Diccionario de Microinformática (552 pgs)
Ref. 2328-3 PVP 4.675 Ptas.

Explica con claridad los conceptos utilizados en el ámbito de la microinformática y otras disciplinas afines. Dirigido tanto a principiantes como a personas expertas.



Word Office 97
Ref. 2390-9 PVP 3.995 Ptas.

Más de 200 trucos, sugerencias y atajos para desechar vicios adquiridos y conocer a fondo todo aquello que puede y no puede hacer Word 97.



WordPerfect 7 para Windows 95 (550 pgs)
Ref. 2378-X PVP 4.495 Ptas.

El libro presenta numerosas imágenes que ilustran las explicaciones. Al finalizar la lectura del libro,será capaz de dominar las funciones de Corel WordPerfect 7



WordPerfect 7 para Windows 95 Ejercicios prácticos.
Ref. 2404-2 PVP 3.500 Ptas.

Podrá confeccionar y componer sus documentos; diseño de páginas Web desde el propio programa WordPerfect, inserción de sonido, mailings, etiquetas etc.. mediante explicaciones claras.



Excel Office 97
Ref. 2376-3 PVP 3.995 Ptas.

En este libro, el usuario de aplicaciones informáticas bajo Windows 95, podrá encontrar un mundo fascinante en el manejo y creación de hojas de cálculo sin conocimientos previos en informática.

Por Santiago Erice

Muerte y misterio en el pueblo

99.9



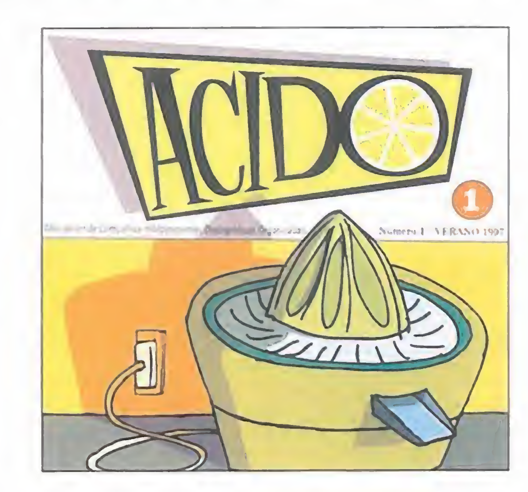
Estamos costumbrados a que el cine nos muestre el terror, la muerte y el misterio en las grandes urbes, pero las pequeñas localidades y aldeas también dan juego. «99.9» es la prueba. Dirigido por el catalán Agustín Villaronga –«Tras el Cristal», «El Niño de la Luna»–, este largometraje está protagonizado por Lara, una locutora de radio –María Barranco– que cuenta a sus oyentes nocturnos todo tipo de sucesos extraordinarios.
La oscura muerte de un amigo en el cementerio de una pequeña localidad, Jimena de la Sierra, llevará hasta allí a la locutora. El trágico suceso la convertirá en protagonista de uno de esos casos que tanto jugo dan en su programa de radio: los habitantes del pueblo esconden demasiados secretos y misterios, vidas inquietantes, historias de sangre y muerte. El peligro acecha a Lara y que le suceda lo mismo que a su amigo muerto es, a cada momento que pasa, una posibilidad más cercana.



Una recopilación independiente

ÁCIDO

Veinticuatro grupos y otras tantas canciones componen «Ácido», un álbum recopilatorio del catálogo de cinco de las más significativas compañías discográficas independientes nacionales: Elefant, Grabaciones en el Mar, Siesta, Subterfuge, y Yo Gano Tú Pierdes. Este «Ácido», pese a su espíritu veraniego, viene muy bien como regalo alternativo a los infumables productos navideños que en breve nos amargarán la existencia.
Aquí hay genuinos representantes de la cultura hip hop –7 Notas 7 Colores, La Puta Opepé, Frank T–, el "Devil came to me" del grupo indie de moda –Dover–, pop de variadas tendencias –La Habitación Roja, The Caracols, Mercromina, The Lazy Sundays, Nothing, Biscuit, El Niño Gusano–, agresividad guitarrera –Automatics, Sexy Sadie–, alguna infiltración extranjera más o menos exótica –Red Sleeping Beauty, The Tea Servants, Adrian Bartley, April March, Louis Philippe–, gamberros deliciosos –Patrullero Mancuso–, inclasificables –El Joven Bryan, Beef, Undershakers–, y melódico Donosti Sound –La Buena Vida, Le Mans–.



No hay salida

ALBINO ALIGATOR





La situación es desesperada para tres ladrones de escasa "profesionalidad" en «Albino Alligator». Han fallado en el robo perfecto y la huida les ha llevado hasta un antiguo bar, donde secuestran a cinco personas. No hay salida: la policía ha rodeado el local y, para terminar de complicar su existencia, cree que entre ellos se encuentra un peligroso traficante de armas. Película claustrofóbica, de intriga y tensión psicológica, «Albino Alligator» es el debut como director cinematográfico del actor Kevin Spacey. Dado que la acción se desarrolla básicamente en un solo escenario, el film se sostiene gracias a las interpetaciones –Matt Dillon, Faye Dunaway, Gary Sinise, William Fichtner, Viggo Mortensen, John Spencer, M. Emett Walsh y Joe Mantegna–, enmarcadas en una estética a medio camino entre el Tarantino de «Reservoir Dogs» y viejos nombres del más clásico cine negro.

Una pareja disparatada

EL DINERO ES LO PRIMERO



Chris Tucker y Charlie Sheen forman una auténtica pareja disparatada en «El Dinero es lo Primero», debut como director de largometrajes de Brett Ratner –un mago de los spots publicitarios y de los vídeos musicales que ha convencido por igual a los ejecutivos de Coca Cola y a los rapperos de Public Enemy–. El primero encarna a un timador de tres al cuarto que acaba convertido en el enemigo número uno del país –y eso en USA es demasiado para cualquier cuerpo–. El segundo es un periodista tan trepa como intrépido que interrumpe los preparativos de su boda para conseguir la exclusiva de su vida –tema recurrente, ya se explotaba en la inolvidable «Primera Plana»–.
Ambos terminan juntos enmarañados en una red de tráfico internacional de diamantes, perseguidos por toda la policía de Estados Unidos, acosados por una buena colección de asesinos varios, y dejando tras de sí un amplio reguero de sangre, amén de una completa gama de edificios y vehículos destruidos. Road movie, comedia, película de acción y larguísimo videoclip, «El dinero es lo Primero» es un entretenimiento cuya eficacia depende de la química que sea capaz de transmitir al espectador su pareja protagonista –más desenfadada que la de «Arma Letal», más seria que la de «Detective en Hollywood»–.



Guerra al aburrimiento

LOS PETERSELLERS

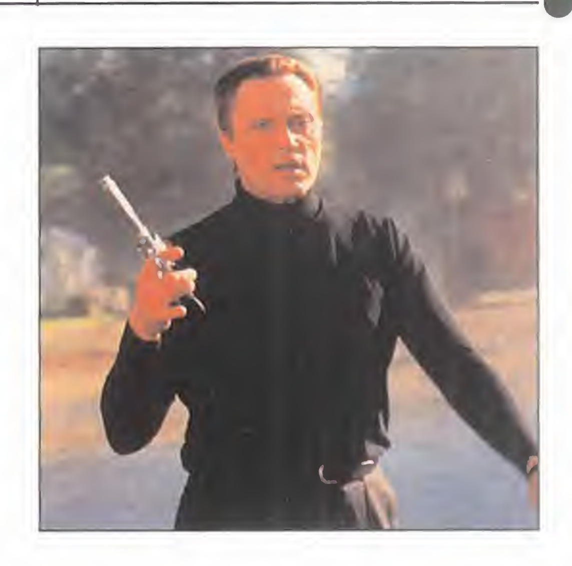


Pero, ¿es que hay un grupo capaz de diseñar varias portadas para que así el comprador de su disco escoja la que más le guste? ¿Una panda de pirados tan osada que sobre música del tema central de «La Pantera Rosa» canta "nuestro rollo es el rock, el pasodoble, el soul, la música disco, el acid-jazz y el tecno pop"? ¿Alguien capaz de versionear a José Luis Perales a ritmo de reggae o vaya usted a saber qué, y que, al mismo tiempo, se declara fan de los Ramones? ¡Sí, Los Petersellers!
¿Que todavía no los conoces? Pues... son de Madrid, disfrutan con los teleñecos, leen los comics de Marvel, se han empapado del punk, les van las gamberradas, consumen cultura basura y de la otra, se saben de memoria muchas canciones del verano, están enamorados de Uma Thurman, van de vez en cuando al cine, se pasan horas delante de la pantalla del ordenador... y son felices tocando en un grupo de rock, Los Petersellers.

Papá no comprende a la adolescente

EXCESS BAGGACE

Emily –Alicia Silverstone– es una guapa adolescente a quien papá –Jack Thompson– no comprende. Para llamar la atención, a la niña no se le ocurre nada mejor que simular un secuestro. Sin embargo, las cosas se tuercen y termina "acompañada" en un coche robado por un ladrón –Benicio del Toro–. La historia se complica aún más cuando tras su pista se lanzan detectives de policía, una pareja de heavies y un tío de la niña –Christopher Walken– contratado por su padre. «Excess Baggace» es una película dirigida por Marco Brambilla, uno de esos directores de Hollywood que siempre realiza su trabajo con profesionalidad y comercialidad –le da lo mismo un spot publicitario que el «Demolition Man» de Stallone–. Políticamente correcto y con final que gustará a los defensores de la familia, este largometraje no defraudará a quienes creen en el cine plagado de buenas intenciones aderezado con unas dosis de acción.



Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

3 SKULLS OF THE TOLTECS

¿Dónde se encuentra el sacacorchos que sirve para abrir la botella de tabasco? ¿Cómo puedo hacer que el maquinista ponga en marcha la locomotora?

J. Luis Izquierdo. Cádiz

Debes de hablar con las dos bellezas hasta sugerirles que el sargento está algo "atontado", en ese momento podrás recoger la medalla... y arrancarle un sacacorchos. Para hacer que el tren se mueva tienes que entrar en la estación, y encontrar en la estantería un libro concreto para aprender Morse, léelo, lee también el teletipo y usa el telégrafo para mandar un mensaje al tren. De ese modo obtendrás la tercera calavera y una llave de una celda.

¿Cómo entro en el monasterio?

Eduardo Gutiérrez. Madrid

Tienes la cafetera decomisada en la prisión, llénala de agua en la torre del agua y añádele el café. Luego, en el fuerte, entra en la cocina, coloca los leños en el horno, préndeles fuego con las cerillas, coloca la cafetera sobre la hornalla y quítala cuando esté hecho el café. En el monasterio, usa el café en el mejicano, del cual aprenderás varias cosas, entre ellas la localización de la guarida juarista.

C&C: RED ALERT

Necesito ayuda, me he quedado "atascado" en el tercer nivel de los aliados debido a las malditas torres electrificadas, ¿Qué puedo hacer?

Raúl Dura. E-mail

Siento comunicarte que no existen trucos conocidos ni tampoco combinaciones de teclas, pero sí podemos sugerirte que la mejor forma de acabar con las torretas Tesla es cortarles el suministro de energía, así dejarán de funcionar, lo ideal es que en ese nivel ataques con un poderoso grupo de ataque acaben con la construction yard y algunas centrales energéticas, así será sencillo acabar con las fábricas de armamento y los restos del ejército soviético, después de esto estarán a tu merced.

CYBERIA

Necesito la clave para liberarme del virus; lo intento, pero no lo consigo y este virus me mata.

Nicolás A.Salvetti. Argentina

Anota el número del virus. puede ser 6, 7 ó 8 y úsalo en el ocular de la cámara, notarás que tienes poco tiempo antes de que el virus te mate, de modo que tienes que meter en el ordenador el número del virus y mover hacia su casilla rápidamente.

DIABLO

He oído que hay un servidor en España para este magnífico juego, ¿cómo conecto?

Carlos Juarez. E-mail

La conexión es automática, cuando juegas a Diablo en Internet el juego busca automáticamente el servidor más cercano, cuando antes se debía de conectar a otro lugar de Europa, ahora lo hace a este servidor Español, con lo que la velocidad aumenta y los retardos disminuyen.

GABRIEL KNIGHT

¿Cómo se pone en funcionamiento el reloj del trastero de la abuela? ¿Cómo puedo conseguir algo de dinero?

Abel S. García. Jaén

Mueve las manecillas hasta llegar a las 3:00. Luego mueve el círculo exterior cuando el dragón esté en la parte de arriba del reloj, y usa la llave. Esto abrirá la parte de abajo del reloj. Respecto al dinero no te será necesario en tu aventura.

¿Qué hay que escribir en la tumba de Marie Laveau?

J. Miguel. Zaragoza

Pregunta por Marie Laveau al guarda del cementerio, mientras se está comunicando aparecerá en tu menú el tema de "tumbas marcadas en vudú", pregúntale sobre ese tema, mira a la tumba de Marie, usa el libro en las cruces de la tumba, esto añadirá el "código vudú nº1" a tu inventario; debes visitar la tumba de Geddey confróntalo con Malia Gedde.

KING QUEST VII

He puesto la ambrosía en la estatua, la cual me ha dado una granada que he dado a Ceres, he viajado al país de los sueños, he capturado al monstruo de la cueva, he viajado con la alfombra mágica al país de los sueños. ¿Qué hago?

Anónimo. E-mail

Debes preguntar a Ceres sobre Map, te dirá que un cristal con un rayo de sol sería la solución, el cristal lo consigue Valanice de la lámpara de su dormitorio. Tras esconderse hasta que pase el peligro, entra en la cámara y lo recógelo, luego debes dirigirte al templo maya y colocar el cristal ante "el sol" para capturar un rayo. Vuelve a Etheria y consulta a las parcas el tema del viaje.

LARRY 6

No consigo la llave de la torre para que la chica de la piscina se tire a por ella.

Ignacio Núñez. Sevilla

Coge jabón del carro de la criada, esto ocurrirá cuando estés fuera de tu habitación. Ponte el bañador para ir a la piscina. Habla con el salvavidas para poder conseguir la llave. Usa la llave para subir a la torre. Antes de zambullirte en la piscina, usa el jabón con la llave para dejar en él su marca, zambúllete en la piscina, y sal. Ponte tu ropa y ve a la mesa, coge la llave de la habitación de la taquilla de Quicki, usa la lima en la nueva llave para hacer una copia de la llave de la torre. Con el fin de conseguir la lima del fontanero debes de ir al baño. Dale el duplicado de la llave a Merrily.

¿Qué hay que dar a la chica de la azotea?

Ana Isabel Gil. Madrid

La orquídea, la escultura de oro, el brazalete de plata, las perlas, el diamante, la lámpara, decir las palabras que dijo Merrily, y el champán.

MPLAYER

Conectado a Internet para jugar a «Quake» y tras poseer la versión shareware, cuando doy al icono de jugar me dice que está lejos, ¿cual es el problema? Mi proveedor es Canal+.

Vicente Parra. E-mail

La verdad es que parece un problema de configuración. Asegúrate de que tu configuración de modem y puerto está perfectamente, a la mayor velocidad que permita el modem, así como de que la versión shareware que posees soporta juego en Internet –algunas antiguas no lo hacen–. Si todo está bien consulta con tu proveedor ya que puede que no soporte ciertas aplicaciones y velocidades mínimas para juego en Internet.

PRISONER OF ICE

¿Cuál es la combinación para abrir la esclusa de la sala de torpedos?

Gonzalo. E-mail

Usa el hacha en la caja de los fusibles, verás que los cables están rotos. Usa los interruptores para llevar la electricidad al cable que no se ha roto, es fácil, en cuanto conectes los cables y fluya la energía podrás acceder a la sala de torpedos.

RIPPER

Estoy en algunos puzzles y no consigo descifrarlos, son estos: el de las monedas y el de los relojes.

María Vázquez . La Coruña

El de las monedas debes de usarlas en este orden; 5, 10, 25, 5. En el de los relojes debes de poner cada uno, que tiene la hora de diferentes lugares del mundo, en hora: el reloj militar está a las 2:35 p.m. –ponlo a las 14:35–; pon el reloj alemán a las 8:35, y, para finalizar, pon el egipcio a las 9:35. el camello de la izquierda es para las horas y el derecho para los minutos.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

¡ya está aquí!

La más avanzada y realista simulación de vuelo en





Vuela como en la realidad

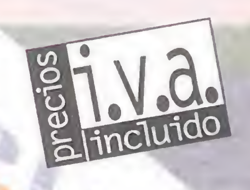
15 años después del desarrollo de la primera versión de **Flight Simulator , Microsoft®** *lanza el mejor simulador de todos los tiempos:* **Flight Simulator 98.** *Con 3.000 nuevos aeropuertos,45 ciudades con escenarios 3D, nuevos modelos de aviones, funcionalidad multijugador en Internet, soporte MMX y tecnología Force Feedback y el nuevo helicóptero* ***Bell 206.*** *Además Microsoft incluye un* ***cupónde reembolso de 2.000 ptas,*** *para los usuarios registrados de versiones anteriores de Microsoft® Fligth Simulator.*





486, 8Mb, SVGA

8.990





El joystick más avanzado del año

Este nuevo Joystick renueva todas las sensaciones antes vividas: la sensación del tacto, de la gravedad, de estar realmente pilotando un avión... Siente las vibraciones de los aviones que pilotas. ***De regalo los juegos MDK e Interestate.***

28.990

Esta oferta la puedes adquirir en tu Centro MAIL más cercano, o la puedes recibir en tu domicilio contrarreembolso realizando tu pedido por e-mail: ***pedidos@centromail.es.*** **Fax:** ***(91) 380.34.49,*** **o llamando al teléfono:**

902·17·18·19

Gastos de envío:

- ***Correo***

España	***400 pta***
Resto (UE)	***1.000 pta***

- ***Transporte Urgente***

España Peninsular	***750 pta***
Islas Baleares	***1.000 pta***

SEUR

Microsoft Flight Simulator 98

Sin bombas, sin miras láser ni radares de largo alcance; sin misiles guiados ni postquemadores capaces de catapultarnos a más de dos veces la velocidad del sonido. Sin tan siquiera una miserable ametralladora con la que disparar a nadie. Aparentemente sin diversión ni emoción... Y sin embargo, el simulador de vuelo más antiguo y completo de la historia vuelve a nuestras pantallas, una vez más, para demostrar que quien tuvo, retuvo.

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar una carta a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes,
28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **ESCUELA DE PILOTOS.**

Tambien nos podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
pilotos.micromania@hobbypress.es



Algo más que volar

MICROSOFT
Disponible: **PC CD (WIN 95)**

En nuestros PCs también hay un hueco para los simuladores puros de vuelo. Para los programas cuyo encanto reside en que vamos a pilotar un avión de la forma más real y civilizada posible. Disfrutando del paisaje y planificando bien nuestra ruta. Pilotando veleros, avionetas o transportes comerciales y disfrutando intensamente de cada minuto de vuelo. Ésta ha sido la filosofía del «Flight Simulator» de Microsoft desde hace más de diez años, y con estas mismas ideas vuelve de nuevo. Renovado pero igual, con mejoras importantes pero manteniendo el mismo espíritu. El de volar por volar –y aprender algo por el camino–.
Tres son las principales novedades que aporta la nueva edición del simulador de Microsoft y las vamos a analizar en detalle –eso sin contar la "cuarta novedad" que podría ser su curioso nombre; parece que los de Microsoft esta vez querían estar seguros de que cumplirían las fechas y le pusieron el título con un año de adelanto...–.

MÁS ESPACIO PARA VOLAR

La primera innovación con respecto a la versión del año pasado está en que han incluido muchos, muchísimos más aeropuertos y localizaciones que ninguna otra vez. Un total de 3 000 aeropuertos en 45 países nos permitirán viajar de un lado a otro del mundo sin necesidad de movernos de nuestra silla, y además podremos hacerlo en distintas épocas del año, de día o de noche según nuestro antojo. Esta amplitud de aeropuertos y paisajes era de esperar, puesto que Microsoft ha ido aumentando el número de localizaciones disponibles para su programa cada vez que ha sacado una versión nueva.
Igual han hecho con los aviones, y por tanto era de esperar que en esta nueva edición hubiese más aparatos







para pilotar, y así ha sido. En efecto, junto con las novedades que nos aportaba la anterior edición –el Boeing 737 y el Extra 300–, ahora tenemos una nueva avioneta Cessna, un modelo actualizado y más moderno del reactor bimotor para ejecutivos Lear Jet y... ¡¡un helicóptero!!

VOLAR EN VERTICAL

Sí señor, por fin se han decidido a incluir un helicóptero. Esta esperada innovación constituye por sí sola el segundo de los tres grandes cambios que ha experimentado el programa. El modelo recreado es el Bell 206, más conocido como Jet Ranger, y probablemente el helicóptero civil más fabricado y con más versiones en activo de la historia. Tendremos la ocasión de pilotar la variante militar de este aparato, el Kiowa Warrior, cuando salga al mercado el simulador de helicópteros de Jane's, «Longbow 2», y así podremos comparar quién ha reproducido mejor el modelo de vuelo de un helicóptero. A nosotros nos pareció que Microsoft ha hecho un trabajo excelente en este apartado, y aunque encontramos algunos defectillos en el manejo del colectivo y el control de cíclico –habría que invertir los ejes del mando de gases, tal y como nos permite hacerlo el «Longbow» de Jane's–, hay algunos detalles tales como el sonido de los patines al raspar contra el suelo en el despegue,así como el colosal tablero de mandos, que justifican por sí solos la compra de este programa.

En Microsoft por fin se han decidido a incluir un helicóptero en su simulador



Los usuarios de tarjetas con aceleración 3D podrán conseguir vistas como las que aparecen en estas páginas. El resto de los mortales tendrán que conformarse con unos gráficos algo mediocres.

Ahora ya podremos deslizarnos suavemente entre los edificios de Chicago o Nueva York –muchos más que en versiones anteriores– buscando las azoteas más altas donde han colocado estratégicamente varios helipuertos para poner a prueba nuestra habilidad y nuestros nervios.

Paralelamente a esta gran novedad, os diremos que el resto de los aviones ha sido revisado muy a fondo en cuanto a sus cualidades dinámicas y modelos de vuelo. Así pues, los modelos de Cessna 182 ahora están más equilibrados y son más estables –tal y como son en la vida real–. El acrobático Extra 300 ahora alabea correctamente y es extremadamente sensible a los inputs de la palanca de mando, al tiempo que sus reacciones son más positivas al soltar los mandos. Todos los paneles de control han sido actualizados y son aún más fotorrealistas, si cabe, y la aparición –por fin– de "cabinas virtuales" incrementa enormemente la "sensación de estar ahí" que el juego proporciona.

UN DERROCHE DE TECNOLOGÍA

La tercera gran novedad con respecto a anteriores versiones es la gran cantidad de aspectos técnicos del juego que han sido pulidos y mejorados. En concreto, cabe destacar, en el apartado gráfico, la inclusión de soporte para aceleradoras 3D, bien vía Direct3D –el programa incluye la nueva versión del juego de drivers DirectX 5, y no funcionará si no los instalamos– o bien vía soporte directo para el chip 3Dfx de VooDoo.

En este aspecto hubo unos cuantos detalles que nos sorprendieron negativamente, pues si bien nos permite el uso de los mencionados drivers de 3D, el programa no utiliza muchas de las características funcionales de estos sistemas, por ►



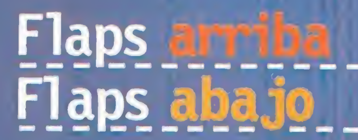


ejemplo el filtrado bilinear que hace que los píxeles aparezcan difuminados dando un aspecto más redondeado a las montañas y evitando el efecto "colcha de retales" que aparece cuando volamos a muy baja altura.
Peor que eso es el bajo rendimiento que observamos en nuestro sistema con los niveles gráficos al máximo. Pese a que nuestra unidad de prueba es un Pentium 200 con 64 MB de RAM, una aceleradora 2D Matrox Mystique de 4 MB y una aceleradora complementaria Orchid Righteous 3Dfx con otros 4 MB, –en pocas palabras, un sistema que obtiene velocidades superiores a 30 encuadres por segundo en juegos como «EF2000» o «Flying Corps»– en «Flight Simulator 98» nos ha resultado imposible obtener una fluidez de imagen aceptable para manejar un helicóptero entre los edificios y nos hemos visto obligados a bajar los niveles de calidad de imagen a la mitad. Suponemos que en futuros parches Microsoft corregirá este defecto, ya que la impresión que hemos obtenido es que si bien han incorporado estas mejoras técnicas al sistema, aún no las han depurado suficientemente para hacerlas tan efectivas como debieran ser.
Otras mejoras técnicas incluyen el soporte MMX para sacar el máximo partido a los nuevos procesadores Pentium –y visto el resultado con nuestro sistema de prueba merece contemplar esta opción ya que el programa devora toda la potencia que nuestro ordenador pueda suministrar–. También soporta los nuevos Joysticks Force FeedBack –en concreto sólo el de Microsoft– y se han añadido una enorme cantidad de sonidos nuevos. En particular nos impresionó mucho el nuevo sonido del viento sobre las alas del planeador.
En el aspecto, tan de moda hoy en día, de la posibilidad multijugador, Microsoft no se ha quedado corto y ha hecho las cosas a lo grande. No sólo podemos jugar con otros compañeros vía modem o conexión por cable, sino que además contempla posibilidad de jugar hasta ocho pilotos en red al mismo tiempo a través de la opción DirectPlay del juego de drivers DirectX 5. Y, lo que es aún mejor, incluye la posibilidad de conectarse gratuitamente durante un cierto periodo de tiempo a Microsoft Internet Gaming Zone, donde se desarrollan varias partidas desde diferentes lugares del mundo simultáneamente. Los que estéis habituados a conectaros a servidores de este estilo tipo Kali, Kahn o TEN apreciaréis mucho este regalo de varias horas gratis.

Hay que destacar la inclusión de soporte para aceleradoras 3D

Para concluir afirmar que es muy difícil juzgar un producto que es el más veterano y aclamado de todos los de su genero sin sentirse un poco cohibido. Tiene pegas, es verdad, pero siempre las ha tenido y eso nunca a parecido importar a sus millones de seguidores. Y como siempre la última versión sobrepasa con creces a la anterior y aquellos que conocen y entienden este programa no pueden permitirse el lujo de perdérselo.
Es una pena que el sistema no esté mejorado para poder volar con el nivel de detalle al máximo sin tener que hipotecar la casa comprando un ordenador nuevo de altísimas prestaciones. Pero todos sabemos que al ritmo que los PC avanzan dentro de unos meses habrá máquinas en el mercado más que suficientes para mover este juego sin problema.
A parte de este detalle, «Flight Simulator 98» de Microsoft sigue siendo un producto impecable en el que nada se ha dejado al azar y en el que lo único que personalmente echamos en falta es una ametralladora para darle gusto al gatillo... ¡Aunque fuese una pequeñita...!

A. "Mad Max" C.



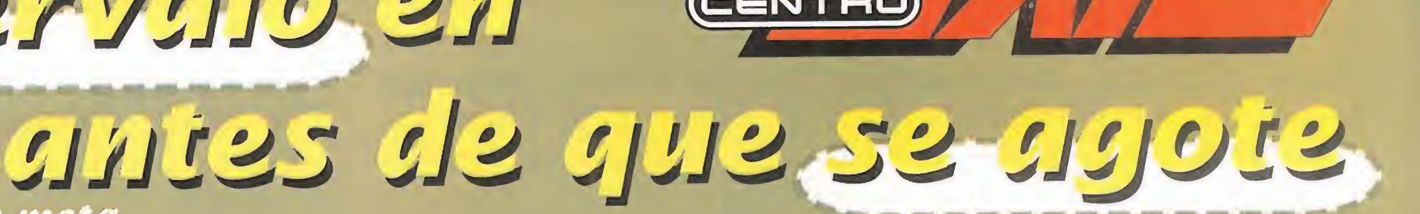
Flaps arriba Flaps abajo

Uno de los factores más importantes de cualquier simulador de vuelo o de combate aéreo es que el jugador tiene que creerse que está pilotando un aparato de verdad. Parece una perogrullada, pero el conseguir lo que los ingleses definen como "sensación de estar allí" o que en castellano describiríamos como "ambiente real" es el mayor quebradero de cabeza de todos los programadores del mundo.
A excepción del olfato y el tacto –hasta que a alguien se le ocurra lo contrario– el resto de los sentidos del cuerpo participan muy activamente para convencernos de que estamos en un avión, y por este motivo, en este mes y los dos próximos, vamos a dar un repaso rápido a cómo las tecnologías venideras se las van a apañar para hacernos sentir cada vez más esa maravillosa "sensación de estar allí".

LA VISTA

Evidentemente un monitor plano y, en la mayoría de los casos pequeño, no puede igualar jamás a lo que el ojo humano percibe en un entorno de 360 grados. Los intentos de muchos simuladores de vuelo con las "cabinas virtuales" pretenden acercarnos a la sensación de que estamos torciendo la cabeza dentro del cockpit del avión, pero la mayoría de las veces sólo consiguen desorientarnos. Éste es el gran reto tecnológico de los próximos años, y los desarrolladores –después de descartar la idea de construir cúpulas como las de los simuladores de entrenamiento militares– lo han encarado de dos maneras diferentes. Primero, están los que defienden la tecnología de los cascos de "realidad virtual". Estos dispositivos estuvieron bastante de moda hace un par de años, pero lo limitado de su tecnología –en la mayor parte de los casos no soportaban alta resolución ni eran capaces de refrescar la pantalla a la suficiente velocidad como para igualar el movimiento del giro de la cabeza– sumado a su precio elevado los mandó rápidamente al cajón de las curiosidades inútiles. Sin embargo, parece que con las nuevas posibilidades de las aceleraciones 3D vuelven a resurgir, y en el año 98 veremos alguna sorpresa interesante en este campo. En segundo lugar, están los defensores de las tecnologías multimonitor. En esencia, consisten en utilizar las nuevas –y más baratas– placas base que soportan varias tarjetas gráficas y conectar varios monitores –por ejemplo tres– para que cada uno nos presente un lado distinto del avión que pilotamos. «Back to Baghdad» nos permitía algo parecido al dejarnos usar un monitor monocromo para "sacar" la pantalla de radar del F-16 fuera del monitor principal, y os aseguro que la sensación de realidad en este simulador se incrementaba enormemente con algo tan simple. Así pues, preparaos porque Windows 98 ya soporta la posibilidad multimonitor y varias casas de software están ya reprogramando sus futuros productos para sacar partido a tan interesante posibilidad.
¡¡Ah!! No os olvidéis de acumular tantos monitores en color como podáis. Yo ya tengo tres encima de la mesa –apenas se ve la mesa– y estoy pensando en un cuarto, colgado del techo, para poder "vigilar mis seis"...
El próximo mes seguiremos con este apasionante tema. Esta vez enfocaremos "la sensación de estar allí" desde el punto de vista del oído.





La única meta es clasificarse

Ponga rumbo al Mundial 98 con el juego más realista de EA SPORTS. Nuevas características para esta temporada incluyen Virtual Motion Engine™ para fluidez de animación ilimitada, que combinando con una interface mejorado ofrecen el control definitivo para acabar con la defensa del oponente.

ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/Manuel Iradier, 9 ✆13 78 24

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆514 39 98
Benidorm Av. de los Limones. Edif. Fuster-Júpiter
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆546 79 59

ALMERIA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆26 06 43

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆534 37 19

BARCELONA
Barcelona
- C/ Pau Claris, 97 ✆412 63 10
- C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆486 00 64
- C/ Sants, 17 ✆296 69 23

Badalona
- Olof Palmer, s/n ✆465 62 76
- C/ Soledat, 12 ✆464 46 97

Manresa C/ Angel Guimera, 11 ✆872 10 94
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆790 22 78
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆713 61 16

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆22 27 17

CORDOBA
Córdoba Maria Cristina, 3 ✆48 66 00

GIRONA
Girona C/ Joan Regla, 6 ✆22 47 29
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆60 16 65 NUEVO CENTRO

GRAN CANARIAS
Las Palmas de GC C.C. La Ballena C/ Presidente Alvear, 3 ✆23 46 51 NUEVO CENTRO

GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆26 69 54

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆23 04 04

JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆25 82 10

LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆59 92 88

MADRID
Madrid
- C/ Montera, 32 2º ✆522 49 79
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆527 82 25
- C.C La Vaguada. Local T-038. ✆378 22 22

Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ✆652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆643 62 20
Las Rozas C.C. Burgocentro NUEVO CENTRO
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆617 11 15
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor NUEVO CENTRO

MALAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆246 38 00

MALLORCA
Palma de M.
- C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆72 00 71
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆40 55 73 NUEVO CENTRO

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. Edif. Condestable

NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆27 18 06

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆22 09 39

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆26 16 81

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆46 34 62

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆467 52 23

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆29 30 83

VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆380 42 37
- C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆333 96 19

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆22 18 28

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆464 97 03

ZARAGOZA
Zaragoza
- Pº Independencia, 24-26, Loc. 100 ✆ 976 21 82 71
- C/ Antonio Sangenjs, 6 ✆ 976 53 61 56

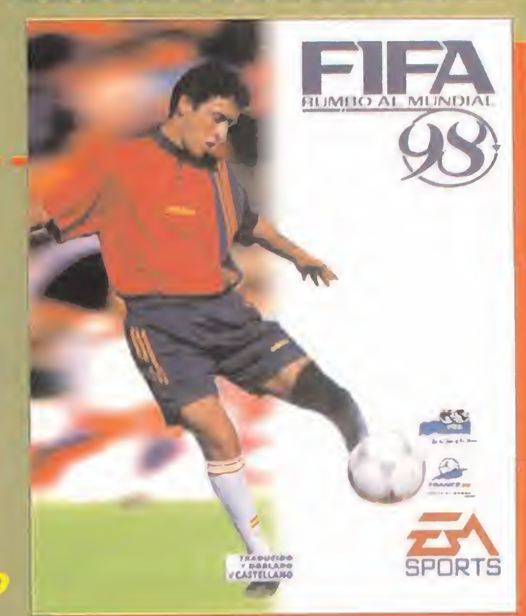
ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆371 13 16

Ven a visitar nuestros Centro MAIL y entrega el cupón de reserva.

5.495

CDROM Windows® 95

Si reservas **FIFA rumbo al mundial 98** antes de su lanzamiento, obtendrás una magnífica **camiseta de regalo**







6.990

Textos y voces en castellano

Haz tu reserva enviando este cupón a : Centro MAIL • Cª de Hormigueras, 124 ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid.

o preséntalo en tu Centro Mail más cercano o envíalo por fax (91) 380 34 49. Si te das prisa, te llevas además una super camiseta de regalo.



Nombre y Apellidos ....

....

Domicilio ....

....

Localidad ....

C.P. .... **Teléfono** ....

Fecha de reserva ....

Sistema **PSX 6.990** **CDR 5.495**

Promoción válida hasta fin de existencias



+ camiseta de regalo



Yo suponía que a Mitchy, el "perro biónico" de mis hijos, no le importaba demasiado nada de lo referente al futuro mundial, la ciencia tecnológica o las computadoras. Por lo menos eso parecía decir su inexpresivo rostro canino –tan falto de expresión como una lata de sopa "Campbell"–, cuando miraba las grandes y brillantes estrellas multicolores que parpadeaban durante "el refresco de pantalla" en el wall monitor del multisistema "Denise 1000". Prácticamente se pasaba la mayor parte del día deambulando de un lado para otro de la casa y comiendo los vegetales inorgánicos que encontraba en el jardín del exterior.

La programación básica que los chicos le instalaron, tenía tres órdenes-esquema prioritarias: una, la de obedecerles sólamente a ellos; no hacía caso de nadie más y si se le reñía, abría su pequeña boca y mostraba sus sientes afilados colmillos de fibra de aluminio blanqueado. La segunda, la de buscar cualquier cosa nueva que no hubiese visto anteriormente; a veces se pasaba las horas olfateando aquí y allí, hasta que encontraba pequeños objetos perdidos –viejas cintas de videojuegos, oxidados pins de grupos musicales, chupetes rotos de bebé o arrugados y desteñidos billetes de monopoly–, que nadie sabía muy bien de dónde provenían, y que colocaba en el suelo del patio delante de su caseta, muy ordenadamente como si de un valioso "tesoro" se tratase. Y la última, era la de vigilar por las noches la casa y alrededores con sus potentes infrarrojos ópticos –que ellos le compraron el verano pasado, en un mercado de deshechos cibernéticos cerca del colegio estatal–. A parte de estas tres "cosas", sus demás "acciones" obedecían a comportamientos aleatorios que aprendía en viejas películas de vídeo de antiguos documentales de animales, o que él sacaba de su cosecha de las rutinas que corrían por su cerebro digital, aprendidas en los "links" con el ordenador. Creo no equivocarme al pensar que gran parte de los extraños "saltos" que en ocasiones daba, y muchos de los raros sonidos que emitía desde su "caja de voz", provenían de las sesiones –según mis hijos "terapéuticas"– de ordenador, que con enormes dosis de música, gráficos y juegos de pasapantallas, le obligaban a "videar" una vez al día –por lo menos–. Sí, aunque en un principio no lo parecía, por su "enlatado cerebro" prefabricado debían de atropellarse millones de datos; algo en mi interior me decía que su "cabecita de juguete" guardaba ideas, imágenes y pensamientos desconocidos para los que habitábamos "aquí fuera"; pero nunca imaginé que el perro de fabricación japonesa que, en una noche de reyes, vino a nuestro "hogar-dulce-hogar", embalado en un precioso papel metalizado impreso con motivos navideños, nos fuera a sorprender de aquella manera.

Hace un par de días, Mike y Silvian me convencieron para que fuésemos de visita al nuevo "Museo de Arte Moderno", recientemente inaugurado. No les fue demasiado difícil, ya que me dijeron que en la tercera planta se exhibían todas las obras de Andy Warhol –aquel señor de pelo blanco y aspecto extraterrestre, pintor y padre de pop art estadounidense–, que yo había admirado desde siempre y del que nunca tuve oportunidad de ver una exposición al completo. Así que hacía allí nos dirigimos acompañados de inevitable "Mitchy" que siempre que salía de paseo parecía entusiasmarse y lo expresaba sacudiendo su corta cola, que movía de un lado a toro con marcado ritmo de "metrónomo". Durante el trayecto sólo nos detuvimos para esperar que nuestra mascota de pelo negro y pezuñas blancas, terminara de olfatear la base de los árboles que encontrábamos en nuestro trayecto; contando que la avenida hacia el museo estaba flanqueada por dos largas hileras de pinos blancos, creo que haríamos unas veinte o veinticinco paradas.

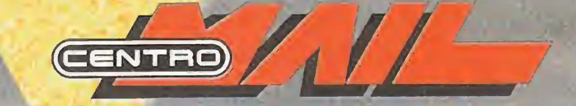
Al fin llegamos. Tras sacar los holotickets, nos dispusimos a entrar; el portero echó un vistazo al perro y señaló con su dedo índice derecho el pequeño cartel pegado en el cristal de la puerta, donde había dibujada la silueta de un perro dentro de una señal de prohibición roja. Mitchy reaccionó enfadado y abrió su boca enseñando los colmillos y emitiendo un sintético sonido similar al lloriqueo de una vieja muñeca rota. –Lo siento señor, no me había dado cuenta de que era "biónico". Las normas del museo son estrictas respecto a los animales de compañía de "raza canina"..., ¡pero no dicen nada de los "juguetes"!, –prosiguió sonriendo, mientras hacía un ademán con la mano para que entrásemos en el interior.

Cuando nos dirigíamos a uno de los ascensores, alguien a mi espalda se dirigió a mí con voz grave y acento educado. –¡No subas a la tercera planta!, allí sólo hay pinturas raras!–. Miré tras de mí, pero no había nadie, y cuando miré a mis chicos noté que estaban paralizados observando con cara de espanto al pequeño Mitchy, que estaba sentado y hablando como una persona. –¡Por favor! Os agradecería que me llevaseis a la primera planta donde se exponen obras de los españoles Francisco de Goya y mi favorito Diego Velázquez; su realismo barroco siempre me encantó. ¡Y no me miréis con esa cara de bobos! –continuó–. Los animales que vosotros siempre habéis llamado irracionales –sintéticos o no–, hemos gozado de igual inteligencia que la vuestra, pero nunca lo quisimos demostrar. ¿Para qué íbamos a hacerlo, si en nuestro mundo nos iba mucho mejor que a vosotros en el "vuestro" tan incivilizado?–. Los tres nos quedamos "boquiabiertos" y también –desde aquel día–, los "tres" nos sentamos a la mesa y, mientras, comemos, charlamos de cómo va la vida... y esas cosas.

MENTE DE JUGUETE

Rafael Rueda



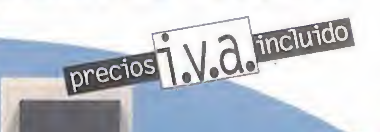


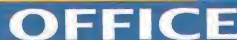
10 AÑOS DE EXPERIENCIA AVALAN NUESTRO COMPROMISO DE CALIDAD





ORDENADORES TECNOWAVE





OFFICE

BÁSICO

Al alcance de cualquier bolsillo

Caja Minitorre
Placa con *Chipset VX-PRO*
Micro **INTEL 166 MMX** (OEM)
Tarjeta Gráfica SVGA PCI 1 Mb
Disquetera 3,5
Disco Duro 1,6 Gb IDE
Memoria RAM de 16 Mb EDO
Monitor 14" BR/NE
Teclado Windows 95 y Ratón.

KIT MULTIMEDIA + 16.990

109.990
10.723 pta/mes

AMD

Asómbrate con K6

Caja Semitorre
Placa con Chipset *Intel 439-TX*
Micro **AMD-K6 200 Mhz**
Tarjeta Gráfica S3-Virge 3D 2Mb
Disquetera 3,5
Disco Duro IDE 2Gb
Memoria RAM de 16 Mb EDO
Monitor 14" BR/NE
Teclado Windows 95 y Ratón
Lector CD-ROM 24X
Tarjeta de Sonido Sound Blaster 16
Altavoces y Micrófono

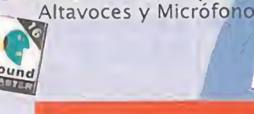
157.990
15.403 pta/mes

HOME

GAMES

Disfruta con la tecnología MMX

Caja Minitorre
Placa con Chipset *Intel 439 - TX*
Micro **INTEL Pentium MMX 166 Mhz certificado**
Tarjeta Gráfica S3-Virge 3D 2Mb
Disquetera 3,5
Disco Duro **1,7 Gb U-DMA2 (Nueva tecnología en Disco Duro 33Mb/s)**
Memoria RAM de 16 Mb EDO
Monitor 14" Goldstar Digital
Teclado Windows 85 y Ratón
Lector CD-ROM 24X
Tarjeta de Sonido **S.Blaster 16 Value (No OEM)**
Altavoces y Micrófono



159.990
15.598 pta/mes

POWER

Adelántate a los demás

Caja Semitorre con frontal deslizante
Placa con Chipset *Intel 440-FX*
Micro **Intel Pentium II-233 Mhz certificado**
Tarjeta Gráfica S3-Virge 3D 4Mb
Aceleradora Gráfica **Maxi Gamer 3Dfx**
Disquetera 3,5
Disco Duro **3,5 Gb IDE U-DMA2**
Memoria RAM de 32 Mb EDO
Monitor 15" Goldstar
Teclado Windows 95 y Ratón
Lector CD-ROM 24X
Tarjeta de Sonido **S.Blaster AWE 64 Value + Encarta 97 (No OEM)**
Altavoces y Micrófono



324.990
31.218 pta/mes

[Sistema operativo no incluido] [Windows 95 última versión, con licencia y manuales 15.800 ptas.]

* TU ORDENADOR A LA CARTA

MICROPROCESADORES

Ampl. Micro MMX de 166 a 200	+21.500
Ampl. Micro MMX de 166 a 233	+42.000
Ampl. Micro PII de 233 a 266	+30.000
Ampl. Micro PII de 233 a 300	+75.000

MEMORIAS

Ampl. de 16 Mb a 32 Mb	+ 9.000
Ampl. de 16 Mb a 64 Mb	+25.000
Ampl. de 16 Mb a 128 Mb	+ 6.000

DISCOS DUROS

De 1,7 U-DMA2 a:	
Ampl. a 2,1 Gb IDE	CERO
Ampl. a 2,5 Gb IDE U-DMA2	+ 4.000
Ampl. a 3,5 Gb IDE U-DMA2	+10.000
Ampl. a 4,3 Gb IDE U-DMA2	+16.500
Caja Extraible IDE	+ 5.000

TECLADO

Teclado Mecánico Win '95	+ 2.000

TARJETAS DE SONIDO

De S.B.16 a :	
S.B. 64 V.E. + "Encarta 97"	+ 7.500
S.B. AWE 64 Gold	+26.500

TARJETAS GRAFICAS

De S3-Virge 3D 2 Mb a:	
Ampl. 1Mb Trident -Virge-Trio 65	+ 2.000
Nº 9 FX-Reality 332	+18.000
Mystique-200 (4Mb) Retail	+19.000
Matrox Millenium II (4Mb) Retail	+31.000
Nº 9 FX-Reality 332	+18.000
Aceler. MaxiGamer 3D fx (OEM)	+27.000

IMPRESORAS

HP Deskjet 400L	+23.990
HP Deskjet 670	+31.990
HP Deskjet 690C+	+40.990
HP Deskjet 820 Cxi	+41.990
HP Laserjet 6L	+63.990
Epson Stylus Color 300	+24.990
Epson Stylus Color 400	+31.990
Epson Stylus Color 600	+45.990

MONITORES

Goldstar 15"	+18.000
Goldstar 15" Multimedia	+22.000
Samsung 15" SM500S	+19.000
Samsung 15" SM500B	+26.000
Goldstar 17"	+67.000
Samsung 17" Gli	+79.000
Samsung 17" Glsi	+97.000

SOFTWARE

MS-DOS	+ 5.290
MS-DOS + Windows 3.11	+14.000
Windows 95 Release 2	+15.800
Lotus Smartsuite V5 (W95)	+ 5.200
Works 4.0 (W95)	+ 5.200
Microsoft Home Collection	+ 6.200
Microsoft Office (SBE)	+47.000
OS/2 Warp 4.0	+10.000

CAJAS

De Minitorre a Sobremesa CE	+ 6.700
De Minitorre a Semitorre CE	+ 8.600
De Minitorre a Torre CE	+10.500

MODEM

Conéctate a la Red!
no te quedes aislado

Modem Pentium HSP 33.6	+ 9.000
Tellink Pockect 33,6	+16.000
Zoom 33,6 interno	+16.000
Zoom 33,6 externo	+20.000
Supra 33,6 interno SP	+18.000
Supra 33,6 externo V+	+17.000
US Robotics 33,6 interno	+24.000
US Robotics 33,6 externo	+25.000

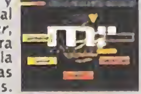
GRATIS *al comprar cualquier equipo en tu* CENTRO MAIL

Conexión Infovia

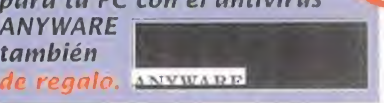


KIT DE CONEXIÓN A INTERNET

Conéctate durante 1 mes de forma gratuita, con todos los servicios y sin límites de tiempo. Buzón de correo de 2 Mb, espacio Web personal y la mayor velocidad que puedas imaginar. Este Kit incluye: *Explorer, NeetMeeting, ComicChat, Mail, News*, etc. y un completo asistente para guiarte en su instalación. Cuenta también con un tutorial con toda la información necesaria sobre Internet-Infovia y las respuestas a todas tus preguntas.

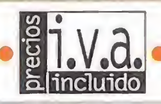


y además, mayor seguridad para tu PC con el antivirus ANYWARE también de regalo.



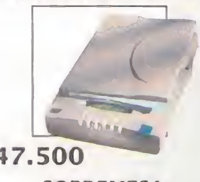
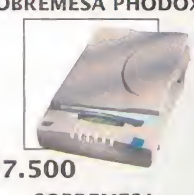
* Los precios de éstas opciones son válidos únicamente a la hora de adquirir un ordenador. En cualquier otra situación los precios a aplicar son los de la página siguiente.

902·17·18·19 **Para tus pedidos telefónicos** precios i.v.a. incluido



PRIMAX®

ESCANNERS

- COLOR — OFERTA 12.990
- SOBREMESA PHODOX — 47.500
- PAGEPARTNER — 28.990
- SOBREMESA 4800 DIRECT — OFERTA 18.500 — 4800 DPI. Manual en castellano. 2 años de garantía
- SOBREMESA PROFI 9600 — 49.990 — SCSI • Resolución de 600x1200
- SOBREMESA 4800 JEWEL — 29.990 — SCSI • 4800 DPI Incluye Controladora






SUBWOOFER / ALTAVOCES

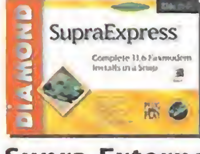


- SUBWOOFER — 12.990
- 60 W — 3.990
- 120 W — 5.990
- 300 W — 9.990
- 240 W — 7.990

3Dfx

Toda la potencia de una consola de 32 bits en tu PC.





- Aceleradora MaxiGamer 3Dfx — 29.990
- Aceleradora 3D Monster — 29.990

MODEMS



Zoom 33,6

Con estos modelos alcanzará una transmisión de datos de 33.600 bps con transmisión de datos ampliada. Fax emisor-receptor de 14.400 bps y compatibilidad total con modems de menor velocidad. Homologado por la DGTel 5 años de garantía.

int 18.990
ext 22.990



Supra Interno 33,6i SP — 20.990

Supra Externo 33,6e V+ — 19.990

Un módem con el que accederá a las redes a una velocidad de 33.600 bits por segundo. Es 100% compatible Hayes. La versión SP Cuenta con la opcion de telefono manos libres. Homologado por DGtel.

US Robotic Sportster

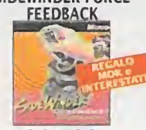
Módem de 33,6 bps actualizable hasta 57,6 kps mediante *flashrom*. Incorpora, como todos los modelos de la sección, software de programas de comunicación. Homologado.

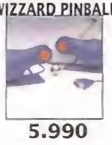
int 26.990
ext 28.990

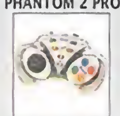


Con la compra de cualquier MODEM **GRATIS Conexión a Internet** KIT de Conexión **REGALO**

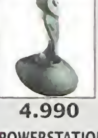
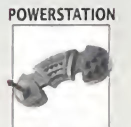
JOYSTICKS



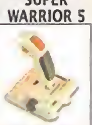


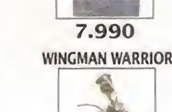




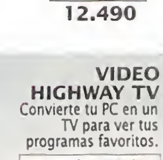
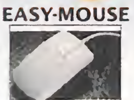




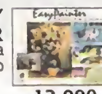
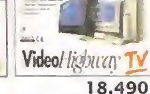



Producto	Precio
FIRESTORM GAME CONTROL	1.990
FIRESTORM GAMESTICK	1.995
FIRESTORM ULTRASTRIKER	4.990
GUN PC (+ AD COP)	11.900
PC MASTER PAD	2.990
PHANTOM 2+	3.490
PHANTOM 2 PRO	4.490
POWERSTATION	6.490
PYTHON 5	1.995
RAIDER 5	2.990
SIDEWINDER FORCE FEEDBACK	28.990
SIDEWINDER PRECISION PRO	13.990
SPHERE PAD 3D	14.990
SUPER WARRIOR 5	3.995
THRUSTMASTER F-16 FLCS	24.990
THRUSTMASTER F-16 TQS	24.990
THRUSTMASTER FORMULA T-2	24.990
THRUSTMASTER GRAND PRIX 1	12.990
THRUSTMASTER PHAZER PAD	8.990
THRUSTMASTER TOP GUN	7.990
THUNDERPAD WIZZARD PINBALL	5.990
THRUSTMASTER X FIGHTER	11.990
VOLANTE+PEDALES PER4MER	11.990
WINGMAN	5.995
WINGMAN WARRIOR	12.490

Genius®

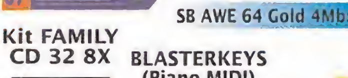





- EASY-MOUSE — 1.495
- TRACK BALL — 3.990
- COLOR PAGE-VIVID — 27.990
- SCANMATE COLOR DELUXE — 16.990
- EASY PAINTER — Tableta doméstica de dibujo — 12.990
- VIDEO HIGHWAY TV — Convierte tu PC en un TV para ver tus programas favoritos. — 18.490

Sound BLASTER — CREATIVE

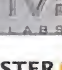
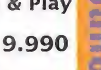


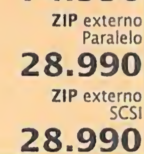





- Sound BLASTER AWE 64 Value +Encarta97 — 17.990
- SB AWE 64 Gold 4Mb: 37.990
- Sound BLASTER 16 Plug & Play — 9.990
- Kit FAMILY CD 32 8X — 39.990
- BLASTERKEYS (Piano MIDI) — OEM: 9.490
- WEBCAM — 29.990
- CABLE MIDI — 3.490
- MICROFONO — 1.490
- CABLE JOYSTICK DOBLE — 1.990

Iomega



- JAZ SCSI interno — 56.990
- JAZ SCSI externo — 74.990
- ZIP externo Paralelo — 28.990
- ZIP externo SCSI — 28.990
- DISCO JAZ 1 GB — 16.990
- DISCO ZIP 100 Mb — 2.790

... y toda una seleccionada oferta de componentes

PLACA
- Pentium 437-VX 512 Kb Caché B.P. — 14.990
- Pentium 430 HX (Tritón II) — 16.990
- Pentium 430 TX — 17.990
- Pentium 430 TX (5500) — 19.990
- INTEL 430 HX Tucson (en caja) — 31.990
- INTEL Pro Venus (en caja) — 44.990

CONTROLADORA
- ISA 2FDD/2HDD/2S/IP/IG — 2.490
- SCSI Adaptec 1505 ISA — 9.490
- SCSI Adaptec 1522 ISA — 14.490
- SCSI Adaptec 1542 ISA — 32.990
- SCSI Adaptec 2940 PCI OEM — 31.990
- SCSI Adaptec 2940 UW OEM — 42.990

DISCO DURO
- 1,2 Gb IDE — 26.990
- 1,7 Gb IDE — 27.990
- 2,1 Gb IDE — 31.990
- 1,7 Gb IDE U-DMA2 — 29.990
- 2,5 Gb IDE U-DMA2 — 34.990
- 3,5 Gb IDE U-DMA2 — 39.990
- 4,3 Gb IDE U-DMA2 — 44.990

MICRO EN CAJA
- INTEL PENTIUM PRO 200 — 109.990
- INTEL PENTIUM MMX 166 — 27.990
- INTEL PENTIUM MMX 200 — 49.990
- INTEL PENTIUM MMX 233 — 69.990
- INTEL PENTIUM II 233 — 94.990
- INTEL PENTIUM II 266 — 123.990
- INTEL PENTIUM II 300 — 172.990
- AMD-K6 200 OEM — 44.990
- AMD-K6 233 OEM — 72.990
- CYRIX M2-166 MMX — 39.990

TECLADO
- Teclado Win95 — 2.990
- Teclado mecánico Win95 — 4.990

MEMORIA
- SIMM 1Mb 30 contactos — 1.990
- SIMM 4Mb 72 contactos — 2.990
- SIMM 4Mb 72 contactos EDO — 2.990
- SIMM 8Mb 72 contactos — 4.990
- SIMM 8Mb 72 contactos EDO — 4.990
- SIMM 16Mb 72 contactos — 9.990
- SIMM 16Mb 72 contactos EDO — 9.990
- SIMM 32Mb 72 contactos — 19.990
- SIMM 32Mb 72 contactos EDO — 19.990
- DIMM 32Mb 8 DRAM — 24.990
- DIMM 64Mb 8 DRAM — 67.990
- Memoria 1 Mb SVGA 40 ns — 2.990

TARJETA GRÁFICA SVGA BUS PCI
- Trident 9440 1 Mb ampliable — 4.490
- S3 TRIO 64 V+ con MPEG — 5.490
- S3 Virge 3D 2 Mb EDO — 6.990
- Matrox Mystique 220 4 Mb — 25.990
- Matrox MilleniumII 4Mb — 39.990
- Matrox MilleniumII 8Mb — 54.990
- Aceleradora Diamond Stealth Monster 3D — 29.990
- Aceleradora Maxi Gamer 3D FX — 29.990
- Creative 3D Blaster — 19.990

MONITOR

Todos reunen los siguientes requisitos: 0,28 reales, baja radiación, no entrelazados, sistema de ahorro de energia.
- GOLDSTAR 14" MPR II (Digital) — 32.990
- GOLDSTAR 15" MPR II — 54.990
- GOLDSTAR 15" Multimedia — 59.990
- SAMSUNG 15" SM500s — 49.990
- SAMSUNG 15" Me — 59.990
- SAMSUNG 15" SM500b — 59.990
- SONY SF100 15" — 84.990
- EIZO 15" — 84.990
- GOLDSTAR 17" Autoscan — 99.990
- SAMSUNG 17" Gli — 114.990
- SAMSUNG 17" Glsi 0,26 — 134.990

CD ROM
- IDE 16X (OEM) — 13.990
- GOLDSTAR IDE 16X — 15.990
- IDE 24X (OEM) — 16.990
- GOLDSTAR IDE 24X — 19.990
- TOSHIBA SCSI 16X — 26.990
- CD-R Virgen Traxdata — 490

DISQUETERA
- 3,5" 1,44 Mb — 3.990

VENTILADOR
- Ventilador PENTIUM Cyrix/P 200 — 1.190
- Ventilador PENTIUM PRO — 3.990

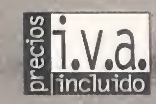
CAJA
- Minitorre — 5.490
- Semitorre — 6.990

902·17·18·19 Para tus pedidos telefónicos

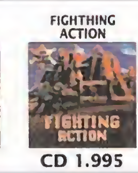
PRECIOS VÁLIDOS HASTA EL 30/11/97 SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS. ESTOS PRECIOS ANULAN A LOS ANTERIORES

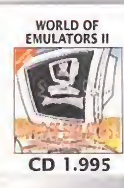
NUEVOS CENTRO MAIL

Para incorporarte a nuestra red nacional contacta con nuestro Departamento de Franquicias. Tf. (91) 380 28 92



SHAREWARE

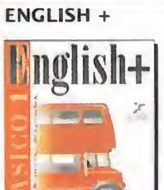



ARCADE CLASSICS	CASINO & CAR ACTION	FIGHTHING ACTION	PACMANIA & COIN -OP HITS	PINBALL CLASSICS	WORLD OF EMULATORS II
CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995

IDIOMAS

ENGLISH +



INICIACIÓN	4.990
BÁSICO 1	7.990
INTERMEDIO	7.990
AVANZADO	7.990
NEGOCIOS	12.990

Todos en formato CD



INGLÉS COMERCIAL EN 90 DÍAS CD 1.995



INGLÉS EN 90 DÍAS CD 1.995

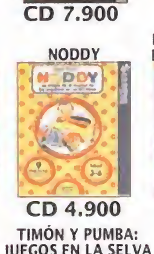




	TALK TO ME INGLÉS	TALK TO ME FRANCÉS	TALK TO ME ALEMÁN
AVANZADO	8.990	8.990	8.990
INTERMEDIO	7.990	7.990	7.990
PRINCIPIANTE	4.990	6.990	6.990

EDUCATIVOS







ANIMALES INCREIBLES CD 4.900	CREATIVE WRITER 2 CD 6.990	DESASTRE CLIMÁTICO CD 4.900	DESASTRE ECOLÓGICO CD 4.900	EL JOROBADO DE NOTREDAME CD 6.495	EST. GRÁF. 101 DÁLMATAS CD 5.950
EST. GRÁF. REY LEÓN PC 5.950	JUEGA CON LAS MATEMÁTICAS CD 4.900	JUEGA CON LAS PALABRAS CD 4.900	LA PESADILLA TURCA CD 7.900	L. ANIMADO POCAHONTAS CD 6.495	LIBRO ANIMADO REY LEÓN CD 6.495
LIBRO ANIMADO WINNIE PU CD 6.495	LOS MUPPETS EN LA ISLA DEL TESORO CD 7.495	MÚSICA MAESTRO CD 6.995	NODDY CD 4.900	PAYUTA Y EL DIOS DE LA TEMPESTAD CD 6.995	PINGU CD 4.900
PIRATAS CD 4.900	T. DE JUEGOS ALADDIN CD 6.495	T. DE JUEGOS EL REY LEÓN CD 6.495	TIMÓN Y PUMBA: JUEGOS EN LA SELVA CD 6.495	TWINS IN TROUBLE CD 2.990	WALLACE & GROMIT CD 4.900

INTERNET

KIT INTERNET MERIDIAN

Meridian te abre el camino para entrar a toda velocidad a Internet ofreciéndote la mejor de las conexiones:

- Acceso a todos los servicios que ofrece Internet sin límite de horas, buzón de correo de 2Mb, espacio *Web* personal para que puedas publicar tu propia página y te garantizamos la mejor calidad de enlace para que puedas recorrer rápidamente la Red.
- Este Kit incluye todo el software necesario para sacarle el máximo partido a Internet: *Microsoft Internet explorer, Netmeeting, Comicchat, Microsoft Mail, Microsoft News*. Docenas de utilidades y versiones trial de juegos como *Monster truck y Close combat* entre otros.
- Y para ponértelo más fácil, un completo asistente que te guiará paso a paso en la instalación y resolverá todas tus dudas.

CONEXIÓN 3 MESES COMPLETO	**2.900**
CONEXIÓN 3 MESES BÁSICO	**2.000**
CONEXIÓN ANUAL BÁSICO	**7.500**
CONEXIÓN ANUAL COMPLETO	**9.900**

OBRAS DE CONSULTA





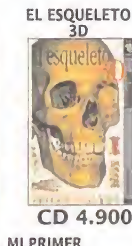




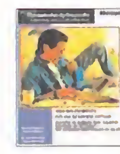
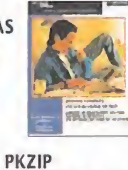

ENCARTA' 98 CASTELLANO CD 18.900	ENCARTA' 97 ATLAS MUNDIAL CD 9.900	ATLAS MULT. SALVAT CD 12.950	ENCICLOPEDIA SALVAT CD 13.950		
LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL CD 4.445	LA OBRA DE GOYA CD 4.450	LA OBRA DE VELÁZQUEZ CD 4.450	CINEMEDIA CD 6.990		
ATLAS DEL PEQUEÑO AVENTURERO CD 7.900	ATLAS DEL MUNDO CD 8.900	AVES CD 7.900	CASTILLO CD 7.900	COMO FUNCIONAN LAS COSAS 2 CD 8.900	DINOSAURIOS CD 7.900
EL CUERPO HUMANO 2.0 CD 8.900	ENC. DEL ESPACIO Y DEL UNIVERSO CD 8.900	ENCICLOPEDIA DE LA CIENCIA CD 8.900	ENC. DE LA NATURALEZA CD 8.900	EL ESQUELETO 3D CD 4.900	FELINOS CD 7.900
GUÍA DEL SEXO CD 8.900	GUÍA MÉDICA PARA LA FAMILIA CD 8.900	HISTORIA DEL MUNDO CD 8.900	LA TIERRA CD 8.900	MI PRIMER DICCIONARIO CD 4.900	TU COCINA CD 4.990






UTILIDADES



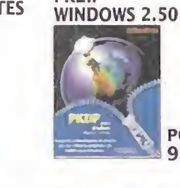

MICROSOFT HERRAMIENTAS DE DESARROLLO CD 15.995

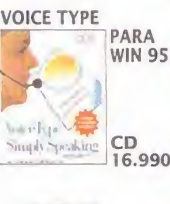
OFFICE PARA ESTUDIANTES CD 15.995

No contiene software, es necesario enviar a Microsoft la licencia, junto con el carnet de estudiante para obtener el programa

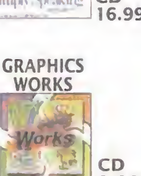
MICROSOFT PLUS! CD 4.895

MICROSOFT PLUS PARA NIÑOS CD 4.895





S.O. PARA ESTUDIANTES CD 8.995	PKZIP WINDOWS 2.50 PC 9.990	PACK MICROSOFT HOME ESSENTIALS CD 19.900	VOICE TYPE PARA WIN 95 CD 16.990




GIFS & GRAPHICS II FOR WINDOWS CD 1.995	WORLD OF CLIPART II CD 1.995	WORLD OF FONTS & ICONS II CD 1.995	DESIGNER 3.1 CD 4.995	GRAPHICS WORKS CD 2.995
WINFAX LITE 3.0 CD 1.995	TOPWARE CAD CD 4.995	PC TOOLS 2.0 WIN. CD 4.995	NORTON ANTIVIRUS 3.0 1997 CD 3.995	COMANDANTE NORTON 5.0 DOS CD 4.995

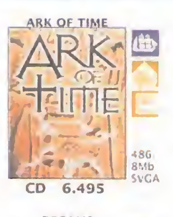
aventuras gráficas

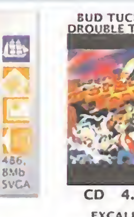

BROKEN SWORD II — CD 6.795


LITTLE BIG ADVENTURE 2 — PENT. 8 Mb. SVGA — CD 6.495


RIVEN (MYST CONTINUA) — CD 7.495


THE LAST EXPRESS — CD 7.495

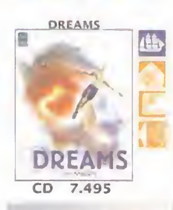
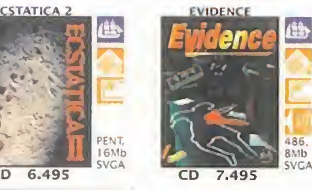








- ARK OF TIME — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- ATLANTIS — PENT. 8Mb SVGA — CD 6.995
- BROKEN SWORD — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.990
- BUD TUCKER IN DROUBLE TROUBLE — 486, 4Mb SVGA — CD 4.995
- BURIED IN TIME — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- CLANDESTINY — CD 6.495
- CRUSADER NO REMORSE — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.990
- CYBERIA 2 — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- DAY OF THE TENTACLE — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 2.495






- DREAMS — CD 7.495
- ECSTATICA 2 — PENT. 16Mb SVGA — CD 6.495
- EVIDENCE — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- EXCALIBUR 2555 AD — CD 7.495
- FADE TO BLACK — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- GABRIEL KNIGHT — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- GABRIEL KNIGHT 2 — 486, 8Mb SVGA — CD 7.975
- GENE MACHINE — 486, 8Mb SVGA — CD 4.895





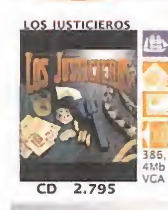




- GOBLIINS 1 & 2 — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- GOBLIINS 3 — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- HARVESTER — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- INCA — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- INDY FATE OF ATLANTIS — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 2.495
- INFERNO — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- KING'S QUEST VII — 486, 4Mb SVGA — OFERTA CD 3.995
- KYRANDIA 3 — 386, 4Mb SVGA — OFERTA CD 1.990
- LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495





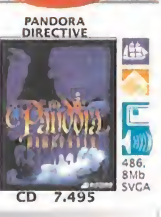




- LA SOMBRA SOBRE RIVA — 486, 8Mb VGA — CD 4.995
- LANDS OF LORE II — CD CONS.
- LARRY VI — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- LARRY VII — 486, 8Mb SVGA — CD 4.975
- LIGHTHOUSE — 486, 8Mb SVGA — CD 4.975
- LOS JUSTICIEROS — 386, 4Mb VGA — CD 2.795
- LOST EDEN — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- MAGIC CARPET 2 — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- MISSION CRITICAL — 486, 4Mb SVGA — OFERTA CD 1.995





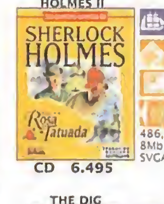





- MONKEY ISLAND — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 2.495
- MONKEY ISLAND 2 — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 2.495
- MUNDODISCO II — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- MYST (EDIC. LIMITADA) — 386, 4Mb SVGA — CD 6.495
- NEMESIS — 486, 8Mb VGA — CD 6.495
- NOCTROPOLIS — 386, 4Mb SVGA — OFERTA CD 2.990
- PANDORA DIRECTIVE — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- PANIC IN THE PARK — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 4.995
- PAX CORPUS — CD CONS.







- PHANTASMAGORIA II — CD 8.495
- POLICE QUEST SWAT — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.995
- SAFECRACKER — CD 7.495
- SAM & MAX HIT THE ROAD — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.495
- SHADOW OF THE COMET — 386, 2Mb VGA — OFERTA CD 2.995
- SHERLOCK HOLMES II — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- SHIVERS — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 3.190
- SOULTRAP — CD 7.495
- SPACE QUEST I — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995








- STAR TREK BORG — CD 6.495
- STAR TREK GENERATIONS — CD 7.995
- TERRATOPIA — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- THE 11TH HOUR — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.990
- THE 7TH GUEST — 386, 4Mb SVGA — OFERTA CD 1.990
- THE DIG — 486, 8Mb VGA — CD 6.495
- THE LAST DINASTY — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.995
- THE NEVERHOOD — CD 8.495
- THE RIDDLE OF MASTER LU — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495











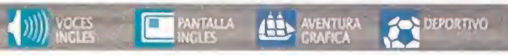
- TIME COMMANDO — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- TIMELAPSE — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- TOMB RAIDER 2 — CD CONS.
- TOONSTRUCK — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.990
- TORIN'S PASSAGE — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.995
- TOUCHE: FIFTH MUSKETEER — 386, 4Mb SVGA — CD 6.995
- WOLF — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- WOODRUFF — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- ZORK NEMESIS — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.995

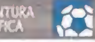
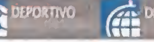

MANUAL ESPAÑOL

VOCES ESPAÑOL

PANTALLA ESPAÑOL

MANUAL INGLES

VOCES INGLES


PANTALLA INGLES

AVENTURA GRAFICA

DEPORTIVO

DIVULGACION

EDUCATIVO

EROTICO



estrategia rol · mesa


CONSTRUCTOR — 486, 8 Mb. SVGA — CD 6.795


DARK EARTH — CD CONS.


TOTAL ANNIHILATION — CD 7.495


X-COM APOCALYPSE — CD 7.495








- 3D ULTRA PINBALL — OFERTA CD 1.995 — 486, 8Mb SVGA
- 7TH LEGION — CD 7.495
- ACE´S REVENGE — CD 2.995
- ALIEN LEGACY — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- ASCENDANCY — OFERTA CD 1.990 — 486, 8Mb SVGA
- ATMOSFEAR — CD 2.795 — 486, 4Mb SVGA
- AZRAEL´S TEAR — OFERTA CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA
- BATTLE BUGS — OFERTA CD 3.190 — 386, 2Mb VGA
- BATTLEGROUND: WATERLOO — CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA








- BEAST & BUMPKINS — CD 6.495
- BETRAYAL AT KRONDOR — OFERTA CD 1.995 — 486, 4Mb VGA
- BETRAYAL IN ANTARA — CD 4.995 — 486, 8Mb SVGA
- BIRTHRIGHT — CD 7.495
- CAESAR II — OFERTA CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA
- CAVEWARS — CD 5.795 — 486, 8Mb SVGA
- CIVIL WAR (WHITE LABEL) — OFERTA CD 1.990 — 386, 4Mb SVGA
- CIVILIZATION II — CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA
- CIVNET — CD 3.900 — 486, 8Mb VGA

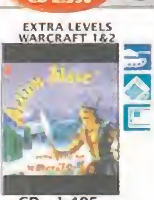
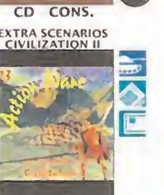




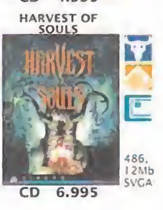



- COMMAND & CONQUER — OFERTA CD 1.990
- COMMAND & CONQUER: RED ALERT — CD 6.795 — 486, 8Mb VGA
- COMMAND & CRAFT — CD 3.995
- CONQUEST EARTH — CD 7.495 — PENT, 16Mb SVGA
- CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE — CD 4.895 — PENT, 16Mb SVGA
- CREATURES — OFERTA CD 2.990
- DARK COLONY — CD CONS.
- DARK REIGN — CD 7.495
- DEVILS DOMAIN (ADD ONS FOR DIABLO) — CD 3.995




- DIABLO — CD 8.495
- DUNGEON KEEPER — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA
- DUNGEON MASTER II — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- EARTH 2140 — CD 4.995
- EXTRA LEVELS COMMAND & CONQUER — CD 1.495
- EXTRA LEVELS WARCRAFT 1&2 — CD 1.495
- EXTRA SCENARIOS CIVILIZATION II — CD 1.495
- EXTREME PINBALL — OFERTA CD 2.990 — 486, 4Mb VGA
- FALLEN HAVEN — CD 6.495





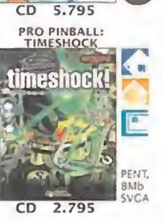
- FIELDS OF GLORY — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- GETTYSBURG — CD 6.495
- GALAPAGOS — CD 6.495
- HARVEST OF SOULS — CD 6.995 — 486, 12Mb SVGA
- HEROES OF MIGHT & MAGIC II — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- IMPERIUM GALACTICA — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA
- KRUSH KILL'N' DESTROY — CD 6.495 — PENT, 16Mb SVGA
- LEGACY OF KAIN — CD 7.495
- LORDS OF THE REALM II — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA








- MAGIC EL ENCUENTRO — CD CONS.
- MASTER OF ORION 2 — CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA
- MILLENIA — OFERTA CD 1.995 — 386, 8Mb VGA
- MONOPOLY — CD 5.795
- MUZZLE VELOCITY — CD 6.450 — 486, 12Mb SVGA
- MYTH: THE FALLEN LORDS — CD CONS.
- OFFENSIVE — OFERTA CD 1.995 — 486, 8Mb SVGA
- OVER THE REICH — CD 5.795 — 486, 8Mb VGA
- PACIFIC GENERAL — CD 7.495





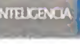
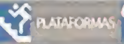
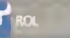
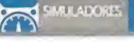
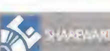
- PANZER GENERAL II — CD CONS.
- PC POKER — CD 2.495 — 486, 2Mb VGA
- POWER CHESS — CD 4.975
- PRO PINBALL: TIMESHOCK — CD 2.795 — PENT, 8Mb SVGA
- REALMS OF ARKANIA: BLADE OF DESTINY — OFERTA CD 2.995 — 386, 1Mb VGA
- REALMS OF ARKANIA: STAR TRAIL — OFERTA CD 2.995 — 386, 2Mb VGA
- STAR COMMAND — CD 6.495 — 486, 16Mb SVGA
- SUB CULTURE — CD CONS. — PENT 16Mb SVGA
- THEME HOSPITAL — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA








- THEME PARK — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb VGA
- TILT — OFERTA CD 1.990 — 486, 8Mb VGA
- UFO ENEMY UNKNOWN — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- WARCRAFT II — CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA
- WARCRAFT II EXP. SET — CD 3.995
- WARLORDS III — CD 6.495
- WIZARDRY GOLD — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA
- X COM TERROR FROM THE DEEP — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- Z — OFERTA CD 1.990 — 486, 8Mb VGA

 ESTRATEGIA  IDIOMAS   INTELIGENCIA   JUEGOS DE MESA  LUCHA   PACK  PLATAFORMAS   ROL   ARCADE  SIMULADORES  MUSICA  SHAREWARE  UTILIDADES



arcade plataformas

BLOOD



PENT, 16 Mb, VGA

CD 7.495

EXTREME ASSAULT



PENT, 16 Mb, SVGA

CD 5.795

HEXEN II



CD 7.495

SHADOW WARRIOR



PENT, 16 Mb, SVGA

CD 6.995

CD 4.895

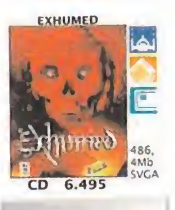
AGENT ARMSTRONG CD 6.495	ASSASIN 2015 OFERTA CD 1.295	ATOMIC BOMBERMAN CD 4.895	BANZAI BUG CD 6.495	BLADE RUNNER CD CONS.	BUBBLE BOBBLE 486, 8Mb, VGA OFERTA CD 2.495	BUG TOO! CD 5.495	CYBERMAGE DARKLIGHT 486, 8Mb, SVGA OFERTA CD 2.990	DEFCON 5 486, 8Mb, SVGA OFERTA CD 1.295
DESCENT 386, 4Mb, VGA OFERTA CD 1.995	DONALD IN COLD SHADOW 486, 8Mb, SVGA CD 6.495	DOOM II 386, 4Mb, VGA OFERTA CD 2.990	DUKEN NUKEM 3D (KIXX) 486, 8Mb, SVGA OFERTA CD 3.495	EXHUMED 486, 4Mb, SVGA CD 6.495	EXTRA LEVELS DARK FORCES CD 1.495	EXTRA LEVELS DUKE NUKEM 3D CD 1.495	EXTRA LEVELS HERETIC/HEXEN CD 1.495	EXTRA LEVELS QUAKE CD 1.495
GUTS 'N' GARTERS PENT, 16Mb, SVGA CD 5.995	HARDLINE 486, 8Mb, VGA OFERTA CD 1.990	HEAVY GEAR CD 7.495	HERETIC 486, 4Mb, VGA OFERTA CD 2.990	HEXEN 486, 4Mb, VGA OFERTA CD 2.990	INDEPENDENCE DAY CD 6.495	IRON MAN X-O MANOVAR 486, 8Mb, SVGA OFERTA CD 1.995	JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA CD 6.495	LAST RITES PENT, 16Mb, VGA CD 3.695
LODE RUNNER OFERTA CD 1.995	LOMAX CD 5.795	LOST VIKINGS 2 486, 16Mb, SVGA CD 6.495	MAGIC CARPET 486, 4Mb, VGA OFERTA CD 2.990	MDK PENT, 16Mb, SVGA CD 4.895	MECHWARRIOR 2: MERCENARIES 486, 8Mb, SVGA OFERTA CD 3.495	MEGAMAN X3 CD 3.895	MORTAL COIL 486, 4Mb, VGA OFERTA CD 1.995	NO RESPECT CD 5.995
NUCLEAR STRIKER CD 5.490	OUTLAWS CD 6.495	OVERBOARD CD CONS.	PANZER DRAGON CD 7.495	PERFECT WEAPON CD 6.495	POWER RANGERS 486, 8Mb, SVGA CD 2.795	PUZZLE BOBBLE CD 4.895	QUAKE PENT, 8Mb, VGA OFERTA CD 2.990	RAYMAN 486, 4Mb, SVGA OFERTA CD 3.495
REALMS OF THE HAUNTING 486, 8Mb, VGA CD 7.495	REBEL ASSAULT 386, 4Mb, VGA OFERTA CD 2.495	REBEL ASSAULT II 486, 8Mb, VGA CD 5.995	REDNECK RAMPAGE PENT, 16Mb, SVGA CD 6.495	RETURN FIRE OFERTA CD 1.495	REVOLUTION X 486, 8Mb, VGA OFERTA CD 1.995	RIOT PENT, 8Mb, SVGA CD 5.795	SANDWARRIORS PENT, 8Mb, VGA CD 6.495	SCORCHED PLANET PENT, 8Mb, VGA OFERTA CD 1.990
SEPARATION ANXIETY OFERTA CD 1.995	SHATTERED STEEL 486, 8Mb, SVGA OFERTA CD 2.490	SHOCKWAVE ASSAULT 486, 8Mb, SVGA OFERTA CD 2.990	SONIC 3D CD 5.495	STARFIGHTER 3000 486, 8Mb, VGA OFERTA CD 1.995	SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO CD 3.895	T-MEK 486, 8Mb, SVGA OFERTA CD 1.295	TAKE NO PRISIONERS CD 5.795	TERMINATOR: FUTURE SHOCK 486, 8Mb, VGA OFERTA CD 1.990
TERRACIDE CD 7.495	THE CHAOS ENGINE 386, 4Mb, VGA OFERTA CD 1.295	THE CROW: CITY OF ANGELS CD 7.495	THE ULTIMATE DOOM 386, 4Mb, VGA OFERTA CD 2.990	TIGERSHARK CD 5.995	TOY STORY 486, 8Mb, SVGA CD 6.495	TRASH IT 486, 8Mb, VGA CD 6.495	VIRTUA COP CD 7.495	YODA STORIES CD 2.495

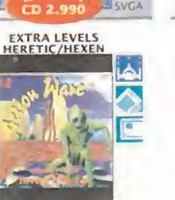
















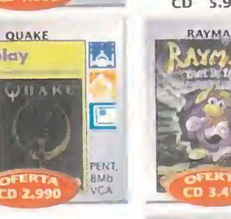




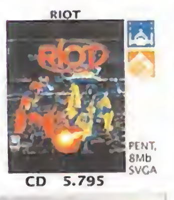








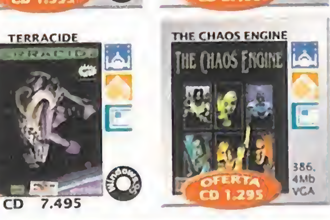


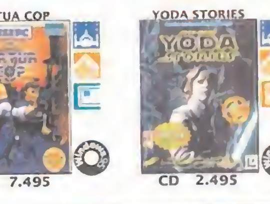




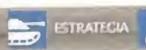
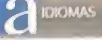
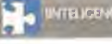
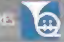








 ESTRATEGIA  IDIOMAS  INTELIGENCIA   JUEGOS DE MESA  LUCHA  PACK  PLATAFORMAS   ROL  ARCADE  SIMULADORES  MÚSICA  SHAREWARE  UTILIDADES

simuladores

688I HUNTER KILLER

CD 7.495

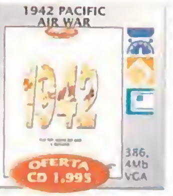
FLIGHT SIMULATOR 98
CD 8.990

JOINT STRIKER FIGHTER

CD 7.495

US NAVY FIGHTERS'97

CD 7.495


- 1942 PACIFIC AIR WAR — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995


- 1944 ACROSS THE RHINE — 386, 4Mb SVGA — CD 7.995
- A-10 CUBA — CD 7.995
- A-10 TANK KILLER — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995


- ACES OF THE PACIFIC — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- ACES OVER EUROPE — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- ADVANCED TACTICAL FIGHTER — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495


- AH-64D LONGBOW — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- AH-64D LONGBOW: FLASHPOINT KOREA — CD 4.895


- AIRLINE SIMULATOR — 486, 4Mb SVGA — CD 6.495


- APACHE LONGBOW — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.995
- ARCHIMDEAN DINASTY — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- A.T.F: NATO FIGHTERS — CD 4.895
- BACK TO BAGHDAD — PENT, 16Mb SVGA — CD 7.995
- BOEING 737 — 486, 4Mb VGA — CD 6.495


- COMANCHE — PENT, 16Mb SVGA — CD 7.495


- DARKLIGHT CONFLICT — PENT, 16Mb SVGA — CD 6.495
- EF 2000 EVOLUTION — 486, 8Mb SVGA — CD 8.495


- EXTRA MISSIONS WING COMMANDER — CD 1.495

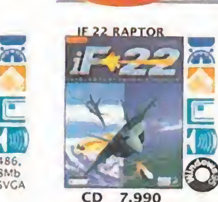

- EXTRA SCENERIES FLIGHT SIMULATOR — CD 1.495
- F-15 STRIKE EAGLE II — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- F-16 FIGHTING FALCON — 486, 16Mb SVGA — CD 7.995


- F-22 LIGHTNING II — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- FAST ATTACK — CD 4.975


- FIGTHER WING — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 3.995


- FLIGHT MAGIC (ADD ONS FLIGHT SIM) — CD 3.995
- FLIGHT UNLIMITED II — CD 7.995


- FLYING CORPS — PENT, 16Mb SVGA — CD 8.495


- HIND — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- IF 22 RAPTOR — CD 7.990
- M1 TANK PLATOON — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995


- NAVY STRIKE — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- PRIVATEER — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990


- PRIVATEER 2: THE DARKENING — PENT, 8Mb SVGA — CD 8.495

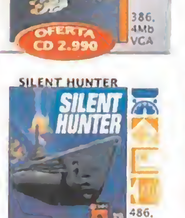

- RED BARON — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- RED BARON II — CD 5.475


- SABRE ACE — CD CONS.


- SAIL 2000 — CD CONS.


- SEA WOLF — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- SHELLSHOCK — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495


- SIERRA PRO PILOT — CD CONS.


- SILENT HUNTER — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995


- SILENT THUNDER — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.995
- SIM COPTER — CD 7.495


- STAR CONTROL 3 — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.495


- STAR CRUSADER — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995

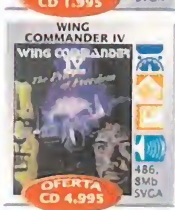

- STRIKE COMMANDER — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990


- SUPER EF 2000 — CD 8.495


- THUNDERHAWK 2 · FIRESTORM — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995


- TIE FIGHTER — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.495


- TOM CLANCY SSN — CD 6.495


- WING COMMANDER IV — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 4.995
- X-WING — 386, 4 Mb VGA — OFERTA CD 2.495


- X-WING VS TIE FIGHTER — CD CONS.

superofertas

BLACKHAWK

386, 3 Mb VGA — OFERTA PC 795

EXTASY

386, 3 Mb VGA — OFERTA PC 795

LIVERPOOL
386, 1Mb VGA — OFERTA PC 795

LOST VIKINGS

386, 1 Mb VGA — OFERTA PC 795

PACK THE GREATEST

286, 1 Mb VGA — OFERTA PC 795

SHANGHAI II

386, 4 Mb VGA — OFERTA PC 495

PACKS

PACK AWARD WINNERS GOLD



1. SENSIBLE SOCCER
2. SNOOKER
3. ELITE PLUS
4. ZOOL

286 • 1 Mb • VGA

MEGAPACK VOL. 7



1. 3D ULTRA PINBALL 2- CREEP NIGHT
2. CAESAR II
3. EARTHWORM JIM
4. ROAD RASH
5. CREATURE SHOCK
6. U.S. NAVY FIGHTERS
7. GENEWARS
8. MISSIONFORCE: CYBERSTORM
9. A-10 CUBA!
10. HEROES OF MIGHT AND MAGIC

CD 8.990

486 • 4 Mb • VGA

PACK RUSSIAN 6 PAK



1. CRETA
2. LINEMAN
3. FLYING PIC
4. SHADOWS
5. BOMBS
6. FAST RING

286 • 1 Mb • VGA

PACK MULTISPORTS

1. ACTUA SOCCER
2. PC BASKET 4.0
3. SPEED HASTE

CD 2.795

486 • 4 Mb • VGA

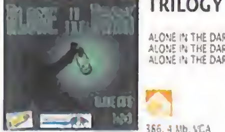
1000 JUEGOS PARA WINDOWS VOL II



La coleccion mas completa y variada de juegos para Windows reunidos en 2CD's. Mas de 1.000 programas, modo Preview para que instales solo los que mas te interesen. Incluye galeria de demos de los ultimos juegos del mercado.

CD 3.995 — 386, 4 Mb, VGA

ALONE IN THE DARK TRILOGY



ALONE IN THE DARK 1
ALONE IN THE DARK 2
ALONE IN THE DARK 3

CD 7.495 — 386, 4 Mb, VGA

BENEALTH STEEL SKY & CANNON FODDER

1. BENEALTH STEEL SKY
2. CANNON FODDER

386, 4 Mb, VGA

OFERTA CD 2.995

KING'S QUEST COLLECT.

1. KING'S QUEST I
2. KING'S QUEST 2
3. KING'S QUEST 3
4. KING'S QUEST 4
5. KING'S QUEST 5
6. KING'S QUEST 6

386, 4 Mb, VGA

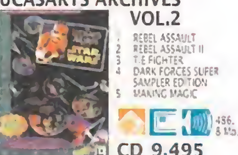
CD 5.995

LARRY COLLECTION

1. LARRY I
2. LARRY 2
3. LARRY 3
4. LARRY 5
5. LARRY 6

CD 5.995 — 386, 4 Mb, VGA

LUCASARTS ARCHIVES VOL.2

1. REBEL ASSAULT
2. REBEL ASSAULT II
3. TIE FIGHTER
4. DARK FORCES SUPER SAMPLER EDITION
5. MAKING MAGIC

CD 9.495 — 486, 8 Mb, SVGA

MEGARACE & BLOODNET




1. MEGARACE
2. BLOODNET

386, 4 Mb, VGA

OFERTA CD 1.995

PACK AIR COMBAT CLASSICS

1. BATTLEHAWKS 1942
2. SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE
3. THEIR FINEST HOUR

286, 1 Mb, VGA

CD 2.495

PACK CLASSICS COLLECTION

1. OMAR SHARIF ON BRIDGE
2. FLYING PICTURES
3. SOLITAIRE FOR WINDOWS
4. CHESS

386, 4 Mb, VGA

OFERTA CD 1.990

P. GOLDEN COLLECTION V.1

1. PANZER GENERAL II
2. ACTION SOCCER'96
3. THUNDERSCAPE
4. FORMULA 1 GRAND PRIX
5. CRYSTAL CALIBURN PINBALL
6. MASTER OF MAGIC
7. SID MEIER'S CIVILIZATION
8. B 17 FLYING FORTRESS
9. AIR POWER
10. ZEPPELIN GIANTS OF THE SKY

CD 6.995 — 486, 8 Mb, SVGA

P. GOLDEN COLLECTION V.2

1. STEEL PHANTERS
2. 1944 ACROSS THE RHINE
3. TRANSPORT TYCOON
4. F-14 FLEET DEFENDER
5. USS TICONDEROGA
6. FIELDS OF GLORY
7. RALLY
8. AL UNSER JR
9. SUBWAR 2050
10. WARRIORS

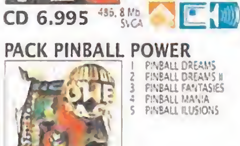
CD 6.995 — 486, 4 Mb, VGA

PACK MEGAPACK VOL. 6

1. ALLIED GENERAL
2. ACTION SOCCER
3. RIDDLE MASTER OF MASTER LU
4. KYRANDIA 3
5. PINBALL 3D
6. MANIC KARTS
7. DRUID
8. AL UNSER JR
9. STEEL PANTHERS
10. DEATH GATE

CD 7.990 — 485, 8 Mb, SVGA

PACK PINBALL POWER



1. PINBALL DREAMS
2. PINBALL DREAMS II
3. PINBALL FANTASIES
4. PINBALL MANIA
5. PINBALL ILUSIONS

CD 5.995 — 486, 4 Mb, VGA

POLICE QUEST COLLECTION

Sumergete en 4 emocionantes operaciones policiacas absolutamente realistas. Diseñado con la colaboracion de Daryl F. Gates, Jefe de policia de la ciudad de Los Angeles. ¡Emoción, acción y entretenimiento!.

CD 5.475 — 4 Mb, VGA

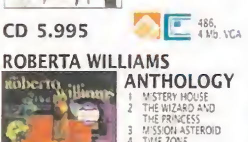
QUEST FOR GLORY COLL.

1. QUEST FOR GLORY I
2. QUEST FOR GLORY II
3. QUEST FOR GLORY III
4. QUEST FOR GLORY IV

486, 8 Mb, VGA

CD 5.475

ROBERTA WILLIAMS ANTHOLOGY



1. MISTERY HOUSE
2. THE WIZARD AND THE PRINCESS
3. MISSION ASTEROID
4. TIME ZONE
5. KING'S QUEST 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
6. THE CORONEL'S BEQUEST
7. THE DAGGER OF AMON RA ... ETC

CD 6.995 — 486, 8 Mb, SVGA

SPACE QUEST COLLECTION

1. SPACE QUEST I
2. SPACE QUEST II
3. SPACE QUEST III
4. SPACE QUEST IV
5. SPACE QUEST V

CD 5.475 — 385, 4 Mb, VGA

WITCHAVEN II / HÉROES MIGHT & MAGIC

Dos super juegos en los que te tendrás que enfrentar a quienes pretenden desbaratar la paz en las tierras de Ironfist que dura ya 25 años.

CD 2.995 — 486, 8 Mb, SVGA

Ven a conocer tu CENTRO MAIL más cercano

ALICANTE — PADRE MARIANA, 24 TEL 514 39 98

Benidorm ALICANTE — AV. DE LOS LIMONES 2 ED. FUSTER JUPITER TEL 681 31 00

Elche ALICANTE — CRISTOBAL SANZ, 29 TEL 546 79 59

ALMERIA — AV. DE LA ESTACION 28 TEL 29 06 43



Gijón ASTURIAS — AV. DE LA CONSTITUCION, 8 TEL 534 37 19



BARCELONA (GLORIES) — C.C. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280 TEL 486 00 64

BARCELONA (PASSEIG DE GRACIA) — CARRER DE PAU CLARIS 97 TEL 412 63 10

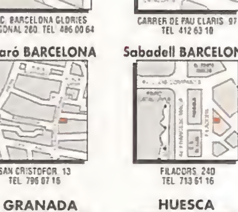
BARCELONA (PLAÇA SANTS) — CARRER DE SANTS 17 TEL 296 60 23

Badalona BARCELONA — SOLEDAT, 12 TEL 464 46 97

Badalona BARCELONA — C.C. MONTIGALA C/ OLOF PALME TEL 465 58 76

Manresa BARCELONA — ANGEL GUIMERA 11 TEL 872 10 94

Mataró BARCELONA — SAN CRISTOFOR 13 TEL 796 07 16




Sabadell BARCELONA — FILADORS 240 TEL 713 61 16

BURGOS — C.C. Cº DE LA PLATA AV. CASTILLA Y LEON PL. ALTA LOC. 7 TEL 22 27 17

CÓRDOBA — MARIA CRISTINA, 3 TEL 48 66 00

GIRONA — JOAN REGLA, 6 C/V RUTLLA, 147 TEL 22 47 29

Palamós GIRONA (NUEVO CENTRO) — CARRER ENRIC VINCKE S/N TL 60 15 65

GRANADA — MARTINEZ CAMPOS 11 C/V RECOGIDAS TEL 26 69 54

HUESCA — ARGENSOLA, 2 TEL 23 04 04



JAEN — PASAJE MAZA, 7 TEL 25 82 10



LA CORUÑA — DONANTES DE SANGRE, 1 TEL 14 31 11



Stgo. de C. LA CORUÑA — C. RODRIGUEZ CARRACIDO 13 TEL 59 92 88

LAS PALMAS — PRESIDENTE ALVEAR 3 TEL 23 46 51

LAS PALMAS (NUEVO CENTRO) — C.C. LA BALLENA

MADRID — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA 1 TEL 527 82 25

MADRID — MONTERA 32 2º TEL 522 49 79

MADRID — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T 038 AV. MONFORTE DE LEMOS S/N TEL 378 22 22

Alcalá de H. MADRID — MAYOR, 89 TEL 883 25 92

Alcobendas MADRID — CONSTITUCION, 15 C. COM. PICASSO TEL 652 03 87

Alcorcón MADRID — CISNEROS, 47 TEL 643 62 20

Las Rozas MADRID (NUEVO CENTRO) — C.C. BURGOCENTRO II AV COMUNIDAD DE MADRID 37 LOCAL 25

Móstoles MADRID — AV. DE PORTUGAL 8 TEL 617 11 15

Torrejón MADRID (NUEVO CENTRO) — C.C. PARQUE CORREDOR Cra. N.II SALIDA 19 (TORREJON-ALJAVIR)

MÁLAGA — ALMANSA, 14 TEL 261 52 92



Fuengirola MÁLAGA — AV. JESUS SANTO REY ED. OFISOL 4 TEL 246 38 00

MURCIA (NUEVO CENTRO) — C/ PASOS DE SANTIAGO S/N EDIF. CONDESTABLE TEL 29 46 16

Pamplona NAVARRA — PINTOR ASARTA, 7 TEL 27 18 06

Palma de MALLORCA — PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9 TEL 72 00 71

Palma de MALLORCA — C.C. PORTO PI-CENTRO PASEO MARITIMO, 54 TEL 40 55 73

Vigo PONTEVEDRA — PLAZA DE LA PRINCESA TEL 22 08 39



SALAMANCA — TORO 84 TEL 26 16 81



Sta. Cruz de TENERIFE — RAMON Y CAJAL 62 TEL 29 38 83



SEGOVIA — C.C. ALMUZARA 2º PL LOC.21 C/ REAL TEL 46 34 62



SEVILLA — C. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4 TEL 467 52 23



VALENCIA — PINTOR BENEDITO, 2 TEL 380 42 37

VALENCIA — C.C. EL SALER BULEVAR SUR TEL 333 96 19



VALLADOLID — C.C. AVENIDA Pº DE ZORRILLA, 54-56 TEL 22 18 28




VITORIA-GASTEIZ — MANUEL IRADIER 9 TEL 13 78 24



Bilbao VIZCAYA — PLAZA DE ARRIQUIBAR, 4 TEL 410 34 73

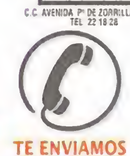
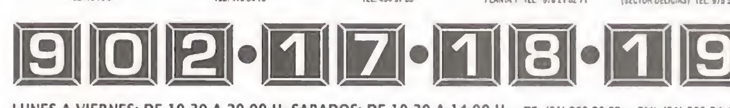


Las Arenas VIZCAYA — CALLE DEL CLUB, 1 TEL 464 97 83

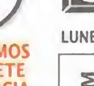


ZARAGOZA — C. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1 TEL 976 21 82 71

ZARAGOZA — ANTONIO SANGENIS 6 (SECTOR DELICIAS) TEL 976 53 61 56

LUNES A VIERNES: DE 10,30 A 20,00 H. SABADOS: DE 10,30 A 14,00 H. • TF.: (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

SEUR

POR SOLO 750 PTA.

- **Plazo entrega aprox.** 2-3 dias laborables
- **Transp. Urgente:** España Peninsular 750 pta, Baleares 1.000 pta, Resto de España sólo por correo
- **Correo:** España 400 pta, U.E 1.000 pta

ENVIO POR CORREO 400 PTA.

MC M — Recortar y enviar este cupón a: *Centro MAIL • "Cupones" • Cº de Hormigueras, 124 Ptal 5, 5º F • 28031 MADRID*

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
C.P. .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... Nº DE CLIENTE ....

PRODUCTOS	SISTEMA	PRECIO

☐ ENVIO CONTRAREEMBOLSO URGENTE
☐ ENVIO CONTRAREEMBOLSO CORREOS

GASTOS ENVIO ....
TOTAL ....

Precios válidos hasta 30/11/97 o fin de existencias.

Pedidos por internet : *pedidos@centromail.es*

PUBLICIDAD ALTERNATIVA

Con la frase lapidaria "¡Ha llegado el momento de ser malos!", se presenta en esta publicidad –que contiene una gran dosis de humor negro– «Dungeon Keeper», de Bullfrog. Haciendo alusión a una parte del juego que es la alimentación de los monstruos, basada exclusivamente en polluelos, lo que se pretende en estas páginas es mostrarnos que la maldad necesaria para jugar a este título con posibilidades de éxito, no debe respetar ni a un animalito tan inocente, sino miradlo como el tierno segundo plato que en realidad es.







Humor por Ventura y Nieto



¿Cuánto... durará el éxito imparable que están teniendo en todo el mundo los juegos de estrategia en tiempo real?

¿Qué... diferencias palpables habrá entre «Quake» y «Quake II», de forma que podamos considerar a la segunda parte como un juego superior, tecnológicamente hablando?

¿Cuándo... aparecerán tarjetas aceleradoras 3D clónicas con el chip 3Dfx que, ofreciendo similar potencia, se adapten mejor a los bolsillos poco favorecidos?

¿Por qué... no es aún requisito obligatorio traducir al castellano los juegos, y en especial los educativos, que se vayan a distribuir en nuestro país?

¿Cómo... hacer para que Internet siga siendo propiedad de nadie y no acabe como negocio exclusivo de una sola persona?

¿QuÉ He HeCHo yO PaRa MeReCeR EsTo?

Las ciencias avanzan que es una barbaridad, y mucho más en el terreno de la informática, donde el tiempo y la duración pasan a un segundo plano, en favor del progreso tecnológico. Acerca de esto opina, no muy favorablemente, ***Miguel Ángel Alonso, de Gijón:***

Sí señor, qué habré hecho yo para que un Pentium 150, con 24 MB de RAM y una tarjeta S3 VIRGE 3D con 4 MB de VRAM –comprado hace 2 meses y medio y que me costó 170 000 ptas.– no sea suficiente para mover con soltura la mayoría de los juegos de acción en 3D que están apareciendo últimamente. Sí, puede que vayan bien, pero en baja resolución y prescindiendo de gran parte del detalle gráfico. ¿Cómo puede ser que un PC que hace cuatro meses era de ultimísima hornada, ahora sea una patata? Es inadmisible, indignante, humillante.
¿Hasta dónde quieren llegar a parar las grandes empresas del software de entretenimiento, Bill Gates e Intel? ¿Es que pretenden tomarnos el pelo? ¿Es que piensan que podemos gastarnos 50 000, 60 000, 70 000 ptas, o más, cada seis meses, en actualizar el procesador, ampliar la memoria o comprar la aceleradora que cada mes se pone de moda? ¿Es que a los señoritos programadores actuales no les entran ganas de optimizar el código de sus creaciones para que funcionen en las máquinas de hoy y no del futuro? O será más bien que no tienen ni idea de programar. ¿Dónde están las ideas originales y el saber hacer? ¿Para qué queremos gráficos en 3D, intros de media hora y polígonos por todos los sitios si después el programa en cuestión es un bodrio infumable? ¿Cuándo van a dejar de salir al mercado clónicos de «Command & Conquer» o «Quake» –por poner un ejemplo–, que no aportan nada sino ensuciar la imagen de los originales? ¡Yo quiero algo nuevo, original y que no necesite un PC de medio millón para funcionar en óptimas condiciones!
Yo estoy planteándome seriamente abandonar definitivamente los ordenadores compatibles para meterme en el terreno de las consolas.
No sé si vamos a poder con las grandes potencias del sector, pero de una cosa pueden estar seguros esos "señores": si algún día se les hunde el negocio, yo estaré allí, con mi humilde Pentium 150, para reírme de ellos.

Una postura francamente dura y explícita la de Miguel Ángel, pero no por ello menos acertada. Al igual que él, muchas más personas se encuentran ante la disyuntiva del progreso frente a la economía personal. ¿Actuarán como este lector, haciendo pública su opinión?
Y como siempre, ya sabéis dónde escribirnos:

MICROMANÍA
C/ De Los Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña
EL SECTOR CRÍTICO.
También podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
sectorcritico.micromania@hobbypress.es

Lo mejor del mes

Que por fin el Ministerio de Educación y Ciencia se haya concienciado de lo útil que puede llegar a ser la informática como medio de aprendizaje y tenga como proyecto la introducción de ordenadores en todos y cada uno de los centros de enseñanza españoles, siguiendo la iniciativa promulgada por su homónimo Británico.

Hace 10 años...



El software español brillaba con luz propia dentro y fuera de nuestras fronteras. Prueba de ello son los tres títulos que copaban la portada de aquel número: «Phantis», de Dinamic, «Desperado», de Topo Soft y «El Cid», de Dro Soft. La pena es que, de estas tres brillantes compañías, tan sólo sobreviva uno de estos nombres, el que ahora triunfa con la conocidísima serie «PC Fútbol». Dro Soft pasó a ser Electronic Arts, y de Topo sólo nos queda un grato recuerdo. Mientras, en el extranjero también se programaba con calidad, y prueba de ello fueron títulos como «Indiana Jones» e «Hysteria».

FORMIDABLE...

... que se vaya a producir la llegada a nuestros hogares del glamour salvaje de la más exuberante de todas las heroínas virtuales. Por supuesto, nos estamos refiriendo a Lara Croft, nuestro amor platónico desde hace aproximadamente un año. Y es precisamente este tiempo el que Core Design ha necesitado para completar uno de los crack más destacables de las próximas Navidades: la segunda entrega del archiconocido «Tomb Raider».

LAMENTABLE...

... que en todos los debates aparecidos en radio y televisión acerca de la polémica creada por el juego «Carmaggedon», sólamente se haya invitado a psicólogos, sociólogos y furiosas asociaciones de padres, que únicamente saben quejarse de lo sangriento que es, y no a ningún informático o profesional del sector de los juegos, para defenderlo como gran título que es a nivel técnico. Un buen debate debe incluir contertulios de ambas opiniones y no sólo a un grupo de personas de ideas afines, ya que en estos casos la sentencia está clara antes de comenzar.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	CPU MÍNIMA	CPU RECOM.	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO	MULTIJUGADOR	OTROS
3D ULTRA PINBALL. THE LOST CONTINENT	CD (WIN 95)	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB (16 RECOM.)	25-75 MB	SVGA	DOBLE	TECLADO	SB	NO	DIRECTX 3.0
ACE VENTURA	CD (WINDOWS)	486DX2/66	PENTIUM/120	8 MB	8 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	NO	------------------
ARDENNES OFFENSIVE	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/166	8 MB (12 MB RECOM.)	17 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL	SB	TODAS	------------------
BEASTS & BUMPKINS	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB (32 MB RECOM.)	20 MB	SVGA	CUADRUP.	RATÓN, TECL	SB	NO	DIRECTX 3.0
BROKEN SWORD II. LAS FUERZAS DEL MAL	CD (WIN 95/NT)	486DX2/66	PENTIUM/100	16 MB	66 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	COMP. DIRECTX	NO	DIRECTX 3.0
CONQUEST EARTH	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/166	16 MB	209-265 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RATÓN, TECL	SB	RED,MÓDEM	DIRECTX 3.0
CONSTRUCTOR	CD	486DX4/100	PENTIUM/133	8 MB (16 MB RECOM.)	3-400 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RATÓN, TECL	SB, GR, RL, AD	RED	COMP. WIN95
DIABLO: HELLFIRE	CD (WIN 95)	PENTIUM/60	PENTIUM/100	8 MB (16 MB RECOM.)	65 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL	TODAS	TODAS	ESCENARIOS
LEGO ISLAND	CD (WIN 95)	PENTIUM/120	PENTIUM/200	16 MB	15 MB	SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	TODAS	NO	DIRECTX 5.0
LITTLE BIG ADVENTURE 2	CD (DOS,WIN95)	PENTIUM/75	PENTIUM/166	8 MB (16 MB WIN 95)	1-80 MB	SVGA	CUÁDRUP.	TECL, JOY	SB	NO	DIRECTX 3.0
MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 98	CD (WIN 95/NT)	486DX2/66	PENTIUM/200	8 MB (32 MB RECOM.)	100 MB	SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	SB	RED, MOD, INT	MMX/ACEL 3D
OVERBOARD!	CD (WIN 95)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	16 MB	NO DISPONIBLE	SVGA	DOBLE	TECLADO	COMP. DIRECTX	RED	SOP. ACEL 3D
PERFECT WEAPON	CD (WIN 95)	PENTIUM/120	PENTIUM/166	8 MB (16 MB RECOM.)	5 MB	SVGA	CUÁDRUP.	TECL, JOY, PAD	COMP. DIRECTX	NO	DIRECTX 3.0
RAYMAN DESIGNER	CD (WIN 95)	PENTIUM/60	PENTIUM/100	16 MB	13 MB	SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	SB	NO	EDIT. ESCEN.
RED ALERT: THE AFTERMATH	CD (WIN 95)	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (16 RECOM.)	40 MB	VGA/SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL	SB, GR, RL, AD	TODAS	ESCENARIOS
SONIC 3D FLICKIES´ ISLAND	CD (WIN 95)	PENTIUM/75	PENTIUM/166	8 MB (16 MB RECOM.)	1 MB	SVGA	DOBLE	TECL, JOY	SB	NO	DIRECTX 3.0
STARFLEET ACADEMY	CD	PENTIUM/90	PENTIUM/166	16 MB	180 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RAT, TECL, JOY	SB	NO	------------------

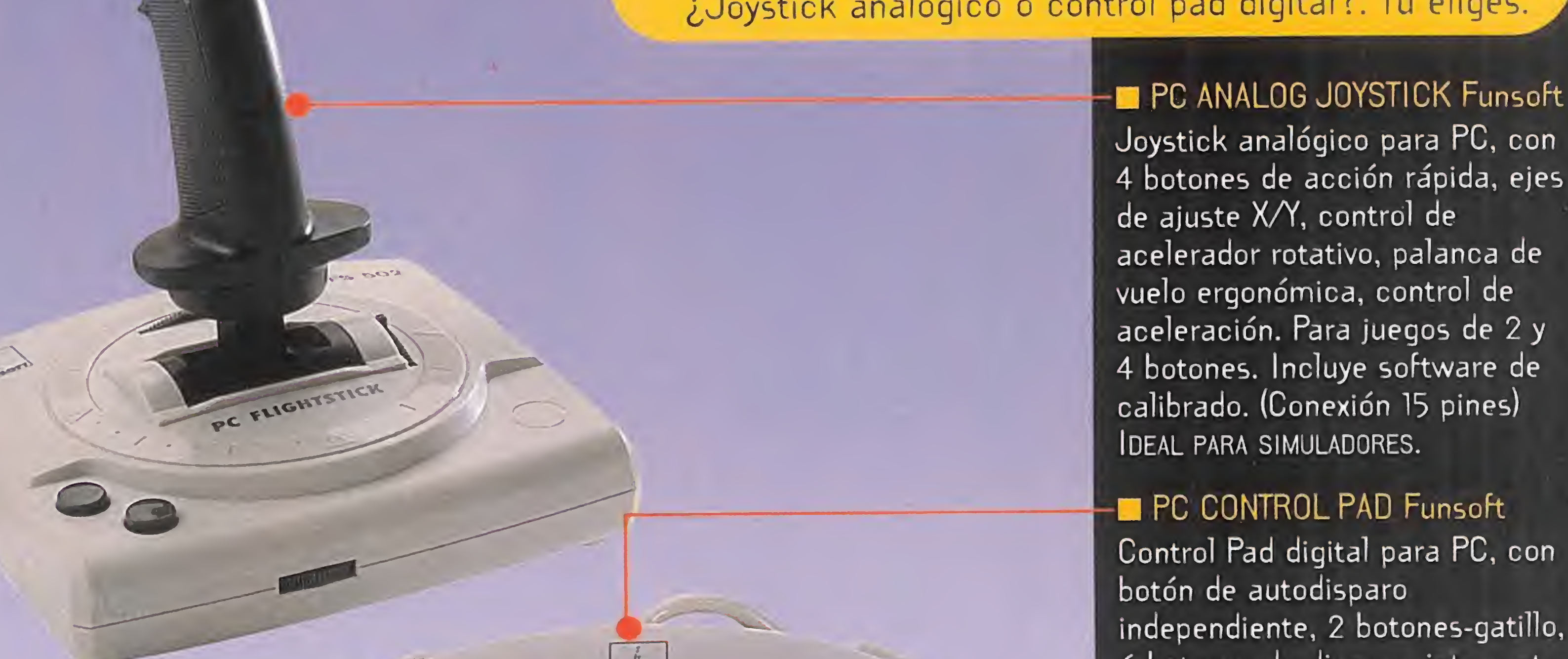
(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI

Este mes ponemos el mundo en tus manos

Gratis al suscribirte un año a Micromanía







■ **PC ANALOG JOYSTICK Funsoft**
Joystick analógico para PC, con 4 botones de acción rápida, ejes de ajuste X/Y, control de acelerador rotativo, palanca de vuelo ergonómica, control de aceleración. Para juegos de 2 y 4 botones. Incluye software de calibrado. (Conexión 15 pines) IDEAL PARA SIMULADORES.

■ **PC CONTROL PAD Funsoft**
Control Pad digital para PC, con botón de autodisparo independiente, 2 botones-gatillo, 6 botones de disparo, interruptor multidireccional de 8 direcciones. (Conexión 15 pines) PERFECTO PARA ARCADES.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A MICROMANIA POR UN AÑO:

■ Te regalamos uno de estos 2 estupendos periféricos de Funsoft, que en las tiendas cuestan entre 4.000 y 6.000 pesetas (depende del modelo)

■ Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Micromanía y sus 12 CD-ROMs.

■ Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

■ Los números extras, que son más caros, te costarán igual.

Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

Y TODO POR

7.140 Pesetas

(12 números x 595 Pesetas)